POSTER: GP500 • TONIC TROUBLE • TAM 32 İNCELEME

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

İşte Geldim!

ÖZEL HABER

Milenyum özel sayımızın yıldızı *Duke Nukem Forever!*

kenan9593

YILBAŞI ÖZEL 40

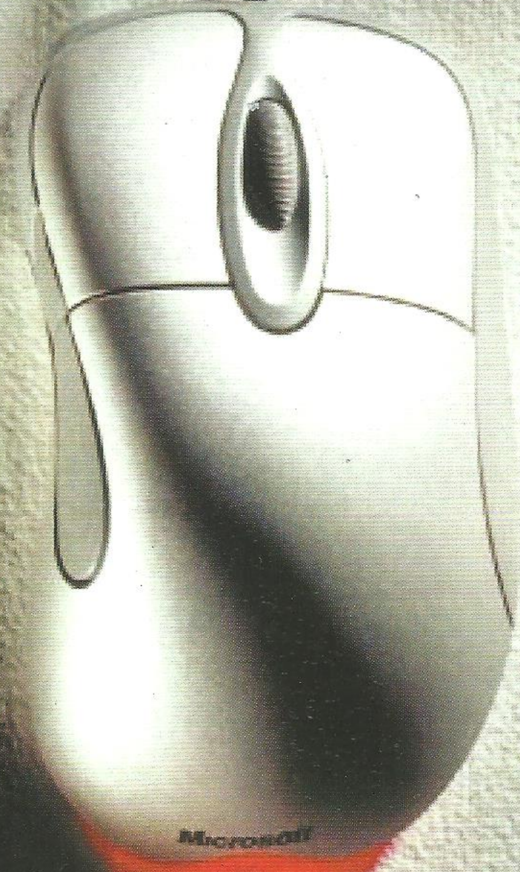
FIFA 2000'DE EN GÜZEL GOLÜ ATIN SÜPER HEDİYELERİMİZİ KAPIN!

40 ADIMLA PC TOPLAMA

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 15 • ARALIK 1999
ABD: 8.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.500.000 TL)



CD-ROM HEDİYELİ



zekâsına da!



Intellimouse Explorer farklı görünüyor, çünkü gerçekten öyle. Mesela altında, bugüne kadar tüm mouse'larda görmeye alıştığınız mouse topu yok. Intellimouse Explorer, optik izleme yeteneğiyle elinizdeki en küçük bir kıpırdamayı bilgisayarınızda tam da istediğiniz harekete dönüştürüyor. 5 ayrı hareket için programlanabilen düğmesiyle de Internet'te daha rahat dolaşmanızı ve en sık kullandığınız programlara daha kolay ulaşmanızı sağlıyor. Yani o, hem güzelliği hem de zekâsıyla harikalar yaratıyor.

Microsoft

Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya...

www.microsoft.com/turkiye/multimedya

PC GAMER TÜRKİYE

YIL 2 • SAYI 15 • ARALIK 1999

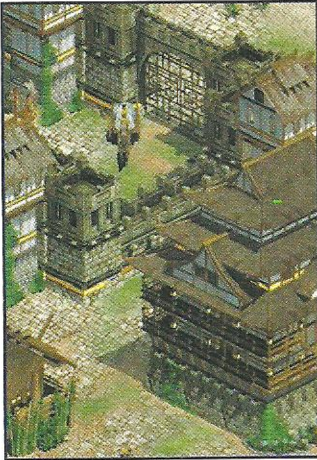
İşte Geldim!

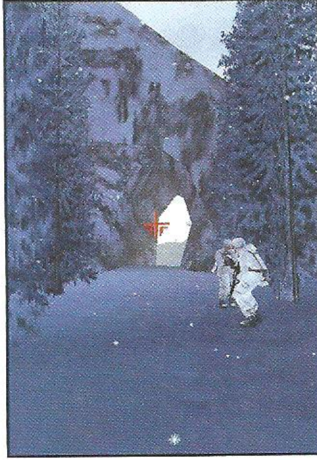
Milenyum özel sayımızın yıldızı *Duke Nukem Forever*



Kapak Konusu

Dosya



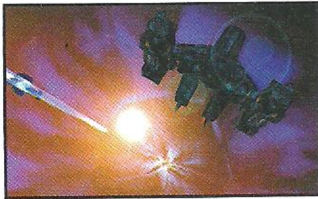






"Yılbaşı 40"

Vurgunlar










74 Homeworld

İncelemeler

Strateji


152 Jane's USAF

Donanım



Departmanlar



Duke'le Yeniden

Bu ay, PC Gamer cephesinde önemli gelişmeler yaşandı. Aramıza yeni katılan arkadaşlarımız var ve onlarla birlikte artık çok daha güçlüyüz. Yakaladığımız kalite çizgisini biraz daha yukarılara taşımak, bizim için en büyük zorunluluk.

Gelelim bu ayki bombalarımıza; Ne tarz oyunlardan hoşlanırsanız hoşlanın, mutlaka Duke Nukem'a karşı bir sempati duyuyorsunuzdur. Biz de merakla beklenen yeni Duke Nukem oyunu Duke Nukem Forever'ın ne durumda olduğunu ve bizleri ne gibi sürprizlerin beklediğini biraz olsun görebilmek için kapsamlı bir araştırma yaptık ve çok yakında gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biriyle baş başa kalacağımızı anladık. Siz de bu sevimli karakterin en son halini merak ediyorsanız, kapak konumuza mutlaka bir göz atın.

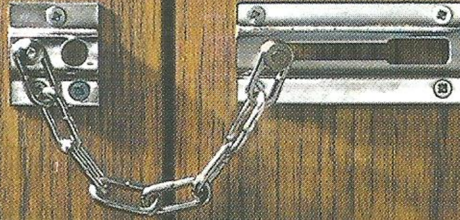
Yılbaşı geliyor ve hemen herkes sevdiklerine alacakları hediyeler konusunda kara kara düşünmeye başladı. Ama merak etmeyin... PC Gamer-Türkiye yardımınıza yetişti bile. Alabileceğiniz 40 müthiş hediyeyi sizler için belirledik ve bu ayki sayfalarımızda bunlara yer verdik. Artık düşünmeyi bırakıp bu 40 hediye arasından birini seçebilirsiniz.

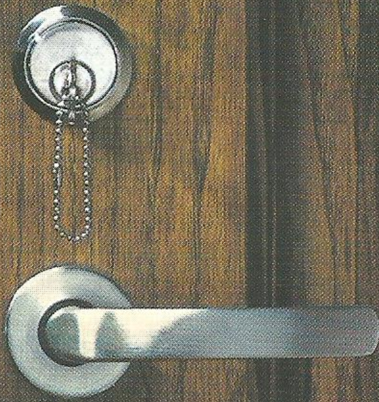
Geçen ay öve öve bitiremediğimiz Rainbow Six: Rogue Spear, bu ay da strateji köşemizin konuğu oldu. Oyun size biraz zor mu geldi? Açın strateji bölümünü ve hemen tavsiyelerimizi okuyun. Bu oyunun yanında USAF ile ilgili geniş bir bölüm de yine strateji sayfalarımızda sizleri bekliyor.

Her neyse. Fazla vaktinizi almayalım. İyisi mi siz yavaş yavaş kemerlerinizi bağlayın ve PC Gamer'ın büyülü dünyasına doğru yol almaya başlayın.

PC GAMER-TÜRKİYE

Takıntılarımızın...











...son ürünü!

OSMANLI BANKASI İNTERNET BANKACILIĞI

OSMANLI BANKASI

E-Help

İNTERNET ŞUBESİ E-Kimlik

Ad Soyad	SİBEL NET
Son işleminiz	01/01/2000 01:42:04
Baba Adı	YAKUP
Telefon No	(0212)-335-11-44
E-mail	sibel_net@yahoo.com

Fotoğraf ve kimlik bilgileriniz doğru ise lütfen şifrenizi giriniz.

şifre ••••••

Tamam Çıkış

Internet zone

www.osmanli.com.tr

İnternet şubemizin yaratıcıları, uzun zamandır sitemizin güvenlik konusunda da benzersiz olması fikrine takmışlardı. Ve sonunda, kullanması çok kolay ama aşılması çok zor, Türkiye'nin ilk ve tek **"e-kimlik güvenlik sistemi"**ni geliştirdiler.

Giriyorsunuz e-parolanızı, ekranda resimli kimlik bilginiz! Onay veriyorsanız şifrenizi giriyorsunuz; hesabınıza ulaşıyorsunuz. Kısacası sizinle sizin aranızda bir güvenlik sistemi.

Ee, söz konusu İnternet şubesi olunca, aslolan güvenliktir.

...çünkü biz Osmanlı Bankasıyız.



MILLENIUM'UN SON CD'Sİ!

ÜSTELİK UZUN ZAMANDIR BEKLEDİĞİNİZ TÜRKÇE İÇERİĞİYLE

PC Gamer CD'si birkaç ayda bütün görünümünü değiştirdi, önce arayüzünü sonra da çok istediğiniz bir şeyi, dilini değiştirdi. Türkçe CD konusunda sizin çok olumlu tepkiler ve teşekkürler almaya devam ediyoruz. İlginiz için biz de size teşekkür ederiz.

Bu ayın CD'si yine bomba gibi. Size yine en son ve en ilgi çeken oyunların demolarını vermeye devam ediyoruz. Bunlar arasında özel bir *Rainbow Six: Rouge Spear* demosu da var! Ama bu kadar iyi seçeneğin arasında nereden başlayacağınıza karar vermek hiç kolay olmayacak. CD'nizi sürücüye yerleştirin ve oyun seçmek için alttaki tabloyu takip edin.Oyununuzu seçin, README'sini okuyun ve yükleme işlemini başlatın. İşte bu kadar basit.

Ne yazık ki CD'deki oyunlar için teknik destek sunamıyoruz. Ancak CD'nin kendisinden kaynaklanan bir sorunla karşılaşırsanız adresimize göndermeniz yeterli olacak. En kısa zamanda bozuk CD'niz yenisiyle değiştirilecektir.

İÇİNDEKİLER

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DESTEK
CD desteği veren *http://supprt.imaginemedia.com* adresine doğrudan ulaşmak için buraya tıklayın.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

EDİTÖR'ÜN NOTU
Yeni arayüz Internet Explorer 4.0 veya daha yükseğini gerektiriyor. Gerekiyorsa, \engine\explorer'dan ie4setup.exe'yi çalıştırın

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz? Cevaplar burada.

COCONUT MONKEY
Çılgın maymunumuzun bugünlerde neler yaptığını bilmek ister misiniz? Buraya tıklayarak Fan Art, Coconut Monkey'nin web sitesi ve daha birçok şeye ulaşabilirsiniz.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR



◆ YÜKLEME: \RogueSpear\ROGUESPEARDEMO.EXE
◆ TEKNİK DESTEK: (919) 460-9778
◆ TÜRÜ: Aksiyon
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Red Storm
◆ GEREKENLER: Pentium 233; 32MB RAM; 200MB boş hard-disk alanı; DirectX 6

Bayanlar, baylar; Rainbow ekibi geri döndü! Yaptıkları *Rainbow Six* oyununun kazandığı büyük başarıdan sonra Tom Clancy'nin çatlak oyun tasarımcıları şimdiye dek karşınıza çıkan en etkileyici ve çarpıcı level'ları hazırlamak için tekrar iş başında. Bu demoda tam oyundaki görevlerden bölümler bulacaksınız ve hem single hem de multiplayer modlarını kullanabileceksiniz.

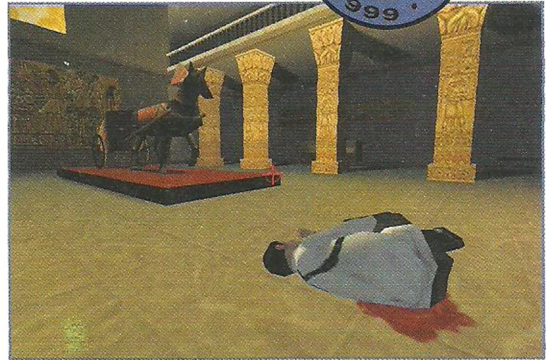

Rehineleri beladan korumak ve özgürlüklerine kavuşturma görevi de size ait.

Tom Clancy her zamanki gibi yine ürkünç ve karmaşık bir hikaye hazırlamış. New York sanat müzesinde düzenlenen bir Mısır antikaları sergisi sırasında Mısırlı teröristler binayı ele geçirir ve içerde bulunan birçok masum insanı rehin alırlar ve anında olay bir çeşit medya şovuna dönüşür. Binanın çevresi televizyon şirketlerinin kamyonlarıyla sarılır ve canlı yayınlar başlar. Tabii tüm ülkenin gözleri buraya dikilince yapılacak tek şey vardır, Rainbow ekibini görevlendirmek.

İşte siz bu noktada harekete geçeceksiniz. Hiç şüphesiz Amerika'nın en iyi ve başarılı ekibi Rainbow'un lideri olarak bu işin üstesinden gelmek zorundasınız.

Kendiniz ve ekibiniz için silahlar seçin, saldırı planınızı yapın ve uygulamaya başlayın. Oyuna hızlı bir giriş yapacaksınız, ön kapıda karşınıza ilk olarak korkmuş ve iyi giyimli biri çıkacak. Sakın onu vurmayın. Yapmanız gereken, hiç zaman kaybetmeden lobiye ilerlemek. Bu oyun bildiğiniz first-person shooter'lardan değil, köşeleri dikkatli dönmek zorundasınız. Tek bir hata oyunu bitirebilir.

Duvarların arkasını görmek için arada sırada kalp atışı algılayıcınızı kontrol edin ve el bombalarınızı kullanmayı unutmayın. Tabii el bombası fırlattığınızda aksi yöne doğru koşmayı da unutmayın, yoksa kendi mezarınızı kazmış olursunuz. Tüm bunların dışında hiçbir rehinenin ölmesine izin vermemelisiniz yoksa görev biter. Bu, sessizliğinizi korumak ve keskin bir göze sahip olmak zorunda olduğunuz anlamına geliyor.


Bu aptal terörist Rainbow ekibi yerine Mısır antikalarına ilgi göstermenin bedelini oldukça ağır bir şekilde ödemiş görünüyor.

Arkadaşlarınızla bir ekip kurarak oyunu multiplayer olarak da denemelisiniz. İşbirliği içinde çalışmanın tadı çok başka. Ayrıca bu şekilde bazı anti-terörizm taktiklerini de öğrenme fırsatı bulabileceksiniz. Şimdi artık oyun zamanı asker!

NHL 2000

◆ YÜKLEME: \NHL2000\NHL2000DEMO.EXE
◆ TEKNİK DESTEK: (650) 572-2787
◆ TÜRÜ: Spor
◆ ÜRETİCİ FİRMA: EA Sports
◆ GEREKENLER: Pentium 200; 32MB RAM; DirectX 6

İyi bir hokey maçı izlemek için televizyondaki spor kanalları arasında at koşturanlardan mısınız? Artık gerek yok. *NHL 2000*'deki görüntüler televizyonda gördüklerinizi aratmayacak kadar gerçekçi ve etkileyici. Tabii bu işin en iyi yanı da sizin bu maça sadece bir izleyici değil oyuncu olarak katılmanız. Yani bir çeşit interaktif televizyon!

Bu demoda Dallas Stars takımına karşı Dallas Reunion Arena'da Buffalo Sabres takımını oynayacaksınız. Oyunda hem tek kişilik hem de multiplayer modu var. Yani tercihinize göre patenlerinizin altına bir arkadaşınız ya da yapay zekayı alabilirsiniz.bilmeniz gereken dört aksiyon tuşu var: Şut, pas, güç patlaması ve deke özellikle topu çaldıktan sonra kendi yarı alanınızdan çıkıp hızlı bir atak geliştirmek istediğinizde işinize yarayacak. Ama bu arada ofsayta düşmemeye çalışmalısınız. Hakemin gözleri son derece keskin ve hiçbir hata gözünden kaçmıyor. Yapay zeka oyuncuları da gayet akıllı ve size saatlerce sürecek bir eğlence sunacak güçte.



Kaleciye ufak bir çalım... ve sonuç: Goool!



Gol atmayı başarırsanız takım arkadaşlarınız tarafından uzun uzun tebrik edileceksiniz. Ama aşırı ilgiden sıkılıp onları tersleme şansınız yok.

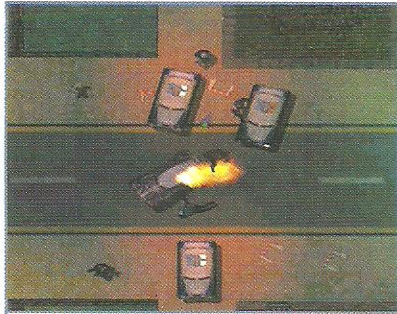
Her oyunda kameranın kullanılış açıları ve hareketleri birbirinden farklı, buna açılış bölümü de dahil. Bu da oyunu sıkılmadan uzun süre oynamanızı sağlayacak bir başka etken. Gol olduğunda deklanşörler patlamaya başlıyor ve oyuncular gol atan arkadaşlarını kutlamak için buz üzerinde şov yapıyorlar. Üç boyutlu skorbordlar !!! Devre aralarından sonra oyuncular toplu halde soyunma odalarından çıkıp seyircilerin tezahuratları arasında sahadaki yerlerini alıyorlar. Biraz ısınma hareketi de yaptıktan sonra sıra buz üstünde maharetlerini sergilemeye gelecek.

Bu oyun hokey sevenleri gerçekten eğlendirmeye yetecek profesyonellikte, kaçırmayın!

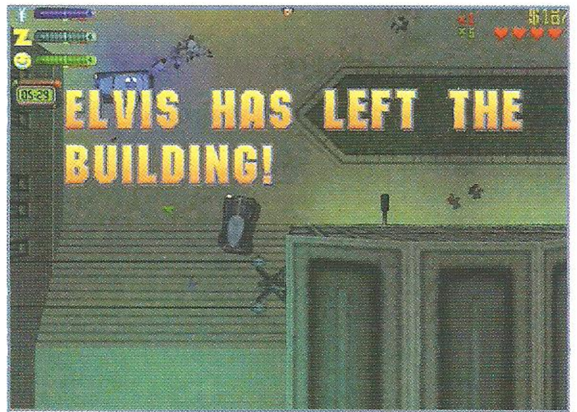
GRAND THEFT AUTO 2

- YÜKLEME: \Gta2\GTA2DEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: *take2@startekeurope.com*
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Rockstar Games
- GEREKENLER: Pentium 200; 32MB RAM; DirectX 6

İşte karşınızda tüm zamanların en "kötü" oyunlarından birinin devamı! *Grand Theft Auto* bir oyunda olması gereken genel toplumsal kuralları yıkıp hem eleştirmenleri hem de oyuncuları çok şaşırtan bir oyun olmuştu. Hatta bazı ülkelerde satışı bile yasaklandı. Oyunun amacı ne mi? Şehirdeki en başbelası suçlu haline gelmek için ortalığı birbirine katmak ve bir ton kirli iş yapmak.


Yola kurulan barikatların bir suçlu için hiçbir anlamı yoktur. Polisler bunu ne zaman öğrenecek acaba?

Demoda da göreceğiniz gibi devam oyunu medya tarafından yapılan baskılardan etkilenmişe benzemiyor. Aksine artık eskisinden daha çok araba gasp edecek, silah kullanacak, polisi atlatmaya çalışacak ve yine telefon klübelerinde küfürler edeceksiniz. Oyunun eski tepeden görünüşlü perspektifi korunmuş ama bu kez motor hardware hızlandırılarak oyuna gelişmiş, renkli aydınlatma ve alev efektleri eklenmiş. Bu hali eskisinden daha iyi olmuş.



Şehirde karşılaşacağınız Elvis kılıklılara pislik yaparsanız ekranda bu saygısızlığınızı kutlayan bazı mesajlar göreceksiniz.

Demonun başında kendinizi dinamitlere bağlı bir iple sarılmış bulacaksınız (tam versiyonu almanızı sağlamak için kullanılan bir gangster taktiği bu). Dinamitler 5 dakika sonra patlayacak, bu süre iki-üç görev tamamlamaya ya da belki başlangıçta şehirdeki yolları tanımanıza yetecek kadar uzun. Sonraki oyunlarda farklı telefonlara cevap verecek, yeni görevler alacak ve sonuçta bütünüyle yeni bir oyun oynadığınızı hissedeceksiniz.

Zaman sınırlaması olduğu için yolları çok hızlı bir biçimde almalısınız. Bunun için üzerlerinde "Z" harfi bulunan araçları deneyin. Eğer bunlardan bulamazsanız yapacak tek şey kalıyor; gasp! Öte yandan polis arabaları sirenlerini çalarak peşinize düştüğünde işin içine bir de yakalanma korkusu girecek, bu da oyunu daha eğlenceli yapacak tabii. Ama gerçekten eğlenmek istiyorsanız bir itfaiye aracı bulmanızı ve insanlara biraz su sıkmanızı öneririz.

UNREAL TOURNAMENT

- YÜKLEME:\UnrealTournament\UTDEMO338.EXE
- TEKNİK DESTEK: *www.unrealtournament.com*
- TÜRÜ: Atsiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: GT Interactive
- GEREKENLER: Pentium 233 MMX; 32MB RAM; 4MB ekran kartı; DirectX 7.0

Unreal Tournament demosu *Quake 3 Arena Test*'den daha iyi olabilir mi? Buna siz kara verin. Demo yayınlandığı günden beri Internet'te fırtına gibi esiyor ve server'lar hala oyuncularla dolup taşıyor. Bu, 3D hızlandırıcısı olmayanlar için software modu yanı sıra Direct 3D, Glide ve OpenGL uyumluluğu da olan tam bir demo.

Hiç tartışmasız son zamanlarda gördüğümüz en çok özellik sunan demolardan biri bu. Burada size 5 ayrı oynanış modu sunuluyor: Tournament Deathmatch, Tournament Team Game, Domination, Capture the Flag ve InstaGib Deathmatch. Bir Domination ve bir CTF dışında dört ayrı Deathmatch haritası bulacaksınız.

Eğer bu kadar seçenek de sizin için yeterli değilse yapay zekayla oynamayı deneyin. İster inanın ister inanmayın oyunun yapay zekasının yetenekleri ve uyumluluğu sayesinde karşınızda insanlar varmış kadar keyif alabilirsiniz. Takım oyunlarında düşmanlarınız sizi tahrik edip pusuya düşürmeye çalışırken yandaşlarınız tarafından da kollanacaksınız. Ve tabii tüm bunlar harika grafikler sunma işinde yeri çok sağlam olan *Unreal* motoruyla desteklenecek.


Takım oyunlarında yapay zeka oyuncuları o denli "insanca" oynuyor ki belki de sonra bir insanla oynadığınızda bazı şeylerin eksikliğini hissedebilirsiniz.

ÖNEMLİ NOT: Bu demoyu oynamak için DirectX 7.0 kurmanız gerekiyor. Neden diye sormayın, öyle. Hayatınızı kolaylaştırmak için biz CD'ye bu programı ekledik. Bunun için DX70ENG.EXE dosyasına bakmanız yeterli. Kimbilir, belki bu yenilik diğer oyunlarınızın da bir parça olsun daha güzel görünmesini sağlayabilir.


Unreal Tournament, *Unreal* motorundan beklediğiniz tüm güzellikleri sunuyor.


Roket atarlar üzerindeki rakamlar size ne kadar cephaneniz kaldığı hakkında bilgi verecek.

DELTA FORCE 2

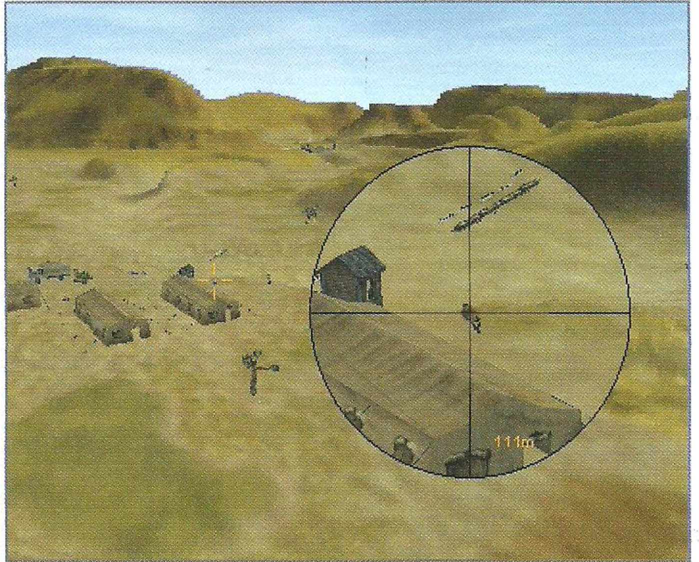
- YÜKLEME: \DeltaForce2\SETUP.EXE
- TEKNİK DESTEK: *support@novalogic.com*
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: NovaLogic
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 6.1

Rainbow *Six*'i alabildiğine geniş ve uçsuz bucaksız bir alanda oynadığınızı düşünün. Bu size *Delta Force 2* hakkında fikir vermek için yeterli olacaktır. Oyunda seçkin bir askeri grubun liderliğine soyunacaksınız ve tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi ölümüne savaşacaksınız; öl ya da öldür!

Oyuna girmeden önce standart kontroller üstünde bazı değişiklikler yapmak isteyebilirsiniz. Öncelikle eğer 3D hızlandırıcınız varsa ayarlar menüsüne gidin ve hardware moda geçin. Belki hareket tuşlarınızı da tipik *Quake* düzeninde kullanmak istersiniz çünkü oyunda eğilip kalkmalar ve anlık hareketlerin büyük önemi var.

Bu oyunda ne yapmanız gerektiğini anlamakta biraz zorlanabilirsiniz. Bu yüzden başlangıç için size bir kaç ipucu vermekte fayda var: Oyun, ekibinizin paraşütleriyle düşman hattına girmesiyle başlıyor. İlk amacınız sol tarafınızdaki kamp yerini yok etmek. Dolayısıyla o yöne doğru harekete geçin ve tepe üzerinde nişan alabileceğiniz uygun bir noktaya yerleşin. Bu işi hallettikten sonra arkadaşlarınızı da alıp güneybatıya hareket edin. Burada düşman üssüne saldıracaksınız, hazırlıklı olun.

Burayı bulunca yavaşlayın. Karşınıza çıkan dört kuleden üçünde sizi şişlemek için can atan keskin nişancılar var. Dışarıyı temizledikten sonra sıradaki göreviniz iletişim merkezinin içinde bir yerlerde bulunan düşman şifre kılavuzunu bulmak. Bunu da halledince parmak izlerinizi silmek için oraya biraz patlayıcı bırakın.



Dürbünlü silahınızı hep el altında bulundurun çünkü oyunda bıçağınızı kullancak kadar yakından savaşma fırsatınız olmayacak.

Öncelikle ana menüdeki giriş filmini izlemeyi unutmayın. Her nedense oyuna başlamadan önce kendiliğinden oynamak gibi bir özelliği yok.

NOT: Biraz eğlenmek istiyorsanız üsten kalkan helikopteri vurmaya çalışın. Yeterince azimliyseniz başarabilirsiniz.

DISCIPLES: SACRED LANDS

- YÜKLEME: \Disciples\DEMOSETUP.EXE
- TEKNİK DESTEK: *support@strategyfirst.com*
- TÜRÜ: Turn-based strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Strategy First
- GEREKENLER: Pentium 166; 32MB RAM; 50MB boş hard-disk alanı; DirectX 6.1

Çıldırtıcı ve sinirlerinizi harap eden real-time strateji oyunlarından sıkılsınız mı? O halde Disciples: Sacred Lands'e güvenebilirsiniz, bu demoda strateji oyunlarının eski turn-based tadını bulacaksınız. Demoda, tam oyunda bulunan dört ırktan ikisini oynama şansınız olacak. her iki ırk için de amaç aynı ama bu amacı gerçekleştirmek için farklı nedenleri var.

Empire'ı seçerseniz, o sizin tahtınızı devirmeden önce, kötü bir büyücü olan Voss'u ortadan kaldırmanız gerekecek. Düşmanınız halkınızın bir bölümünü size karşı ayaklanmaları için kışkırtmış durumda ve kısa bir süre sonra gücünüze el koyacak. Onu alt etmek için haritada dolaşmalı ve Venusia şehrini ele geçirmelisiniz.



Yanınızda bir acemi er taşımakta fayda var çünkü savaş sırasında askerlerinizi iyileştiriyorlar.

Gözünü açgözlülük ve hırs bürümüş olan Undead Hordes'u seçerseniz amacınız Voss'un sihirli küresini ele geçirmek olacak. Bunu yapabilmek içinse yine Venusia şehrini almanız gerekiyor.

Oyuna başlarken sarayınızın çevresindeki topraklarda gözcülük ve araştırma yapacak sade bir ordu kurmalısınız. Bunun için saraya girin ve "Army Screen" ikonuna tıklayın. Karakterler hakkında bilgi almak için üzerlerine sağ tık yapın. Ordunuzu kurduktan sonra "Exit Leader" düğmesine basarak onları dışarı çıkarın. Ekranda herhangi bir yere tıklayın, rotayı belirleyen bayraklar çıkacak ortaya. O turn içinde mavi bayrakların bittiği yere kadar gitme hakkınız var. Olabildiğince çok kasabayı ele geçirmeye çalışın. Bir tapınak inşa ettiğiniz anda askerlerinizin sağlık ve eğitim sorunlarını çözmüş olacaksınız.

Her turn'ü ekranın sağ alt köşesinde bulunan düğmeye basarak bitirin ve sıra tekrar size gelene kadar beyinsiz düşmanlarınızın nasıl da nafile bir çabayla sizi ezmeye çalıştığına bakın.

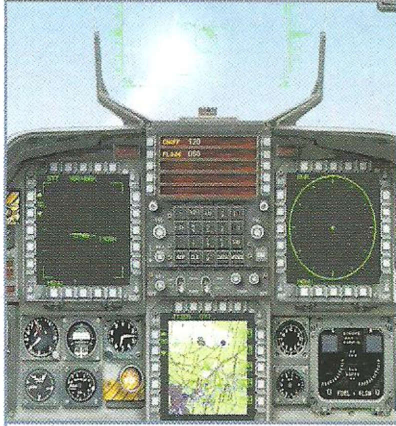
İPUCU

Biraz eğlenmek istiyorsanız üsten kalkan helikopteri vurmaya çalışın. Yeterince azimliyseniz başarabilirsiniz.

USAF

- YÜKLEME: \USAF\USAFDEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: www.ea.com\tech_support\
- TÜRÜ: Simulasyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Electronic Arts
- GEREKENLER: Pentium 200, 64MB RAM, veya Pentium 266, 32MB RAM, 4MB Direct3D accelerator card.

Jane's ve Electronic Arts ikilisi, bir süredir uyumakta olan sanal pilotları müthiş bir "Alarm" ile uyandırmaya hazırlanıyor. Alışageldiğimiz Jane's simulasyonlarının kalite ve gerçekçiliğini aynen muhafaza eden oyun, uzun süredir durgun olan savaş uçağı simulasyonu piyasasına çok sıkı bir giriş yapacağını bu demo ile açıkça gösteriyor.


Kokpitler uçaktan uçağa farklılık gösteriyor, ama hiçbirinde Falcon gibi bir tek uçak sim'indeki ayrıntıyı bulamazsınız.

Oyunun grafiklerinin ne boyutta olduğunu burada yazmak sadece zaman kaybı olacak ama kısaca şunu diyelim: Jane's + Electronic Arts! Her zamanki kalitesini devam ettiren oyun yine çok aşırı konfigürasyonlar istemiyor ve bunu da sadece Direct 3D'yi destekleyerek yapıyor.Çok şık olarak tasarlanmış bir arabirimden tüm 3D fonksiyonlarına ulaşabiliyorsunuz. Ama grafik kalitesi asla yalnız başına bırakılmamış. Etkileyici ses efektleri ile gerçekçilik adına pek çok şey yapılmış. Özellikle bol miktardaki telsiz konuşmaları ve esprili yaklaşım kendinizi bir anda "Top Gun" filminin içindeymiş gibi hissetmenize yol açabilir.

Demo için hazırlanmış özel görevde bir F-15E'yi uçuruyor ve hem havadan-havaya, hem de havadan-karaya silahlarınızı kullanarak "Red" kod adlı bir düşman üssünü yok etmeye çalışıyorsunuz. Bu gerçekten de tam demo olmaya uygun bir görev çünkü hem USAF'nin en "baba" uçaklarından birini uçuruyor, hem de oyunun full versiyonundaki pek çok silah ve bomba seçeneklerini aynı mission içinde kullanıyorsunuz. Oyunun full versiyonu ise tam bir uçuş şöleni, çünkü günümüzün en modern ve ölümcül 8 uçağını, tam 62 adet gerçek ve hayali mission da uçuracak ve en yeni roket ve bombaları düşman üzerinde "deneme" şansına sahip olacaksınız.

Uçağın kontrolleri için gerekli tuşların listesini ve diğer tüm ayrıntıları "preferences" menüsü ile ayarlayabilirsiniz. Grafik detayları ve cheat ler dahil olmak üzere herşey burada mevcut ve sonrasında size sadece Fly tuşuna basıp kokpite geçmek kalıyor.Uçuşa havada başlıyorsunuz ve hedefiniz 15 mil ötenizdeki "Red" kod adlı hava üssü.Sizin "callsign" ınız "Austin", diğer ekiplerin ise "Fords" ve "Olds". Bu üç takım ile hem havada Su 35 lere hem de yerde SAM füzeleri ve roketatar ateşine karşı savaşıyor ve üssü Mk 82 bombaları ile yok etmeye çalışıyorsunuz. Akıllı F15 iniz seçtiğiniz silaha göre hava hedefi veya yer hedefi radarını otomatik olarak HUD unuza yansıtıyor ve size sadece space tuşuna basmak kalıyor ama herhangi bir saldırıya uğrarsanız insert ve delete tuşları ile hemen chaff ve flare savunmasına geçebiliyorsunuz. Silah seçimi için "[" ve "]" tuşlarını, radar modları için "R" tuşunu ve kamera kontrolleri için de "F" tuşlarını kullanıyorsunuz.

Düşmanınızın AI seviyesinin hiç de düşük olmadığını bu demo ispatlıyor ve bu yüzden altınızdaki uçan canavarı harab etmemek için her zaman tetikte olsanız iyi olur. Kısaca söylemek gerekirse simulasyon fanatikleri, bu güzel demo ile, oyunun full versiyonundaki müthiş heyecanı biraz olsun yaşayabilirler.

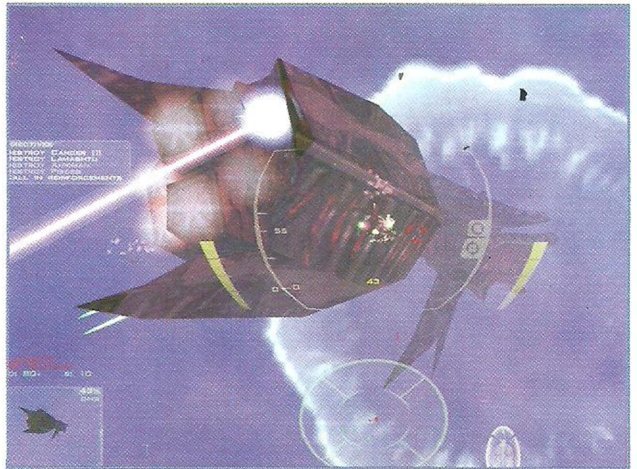
FREESPACE 2

- YÜKLEME: \FREESPACE2\FS2DEMO10.EXE
- TEKNİK DESTEK: (949) 553-6678
- TÜRÜ: Simulasyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Interplay
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, Direct X

Uzay savaş simulasyonu denildiğinde akla ilk gelen bu türde yeni bir çığır açmış *Descent: Freespace*'dir. Bu oyun ilk çıktığında tüm oyunseverleri büyülemiş ve uzun bir süre oyuncuları bilgisayarlarının başına çakmıştır. Serinin devam niteliğindeki ikici bölümü de bu geleneği tüm hızıyla devam ettiriyor.

Bildiğiniz gibi birinci bölüm, İnsan ırkının ezeli düşmanları *Vasudan*'larla birleşerek her iki ırk içinde büyük bir tehlike arz etmeye başlayan ve neredeyse her yönden üstün olan Shivan'lara karşı savaşmalarını içeriyordu. İkinci bölüm yani *Freespace 2* ise şöyle başlıyor: Büyük Savaş'tan 32 yıl sonra İnsanlar ve *Vasudan* birliklerini tekrardan oluşturmaya ve güçlendirmeye çalışıyorlar. Ancak birçok politik çalkalanmalar ve iç savaşlar sebebiyle müttefik kuvvetler dünya ile bağlantılarını 30 senedir kaybetmiş durumdalar. Büyük Savaş'ın dünyaya tek geri dönüş yolunu da yok etmesi tüm bu tersliklerin üzerine tuz biber olmakta. Bunların yanında bir grup asi de Vasudan'larla ittifakın son verilmesini ve insanların bu ırkın pisliklerinden arındırılması görüşünü savunuyorlar.


Patlama efektleri *Freespace I*'e göre daha da geliştirilmiş. Renklerin güzelliğine bir bakın!


Uzay simülasyonlarında ana gemilerin bu kadar büyük alması bana her zaman çok gerçekçi gelmiştir.

Demoda asıl oyundan oynanabilir beş göreve yer verilmiş. 1. Görev başlangıç seviyesindeki savaş kontrollerine alışmanızı sağlayan bir bölümü içeriyor. 2. ve 3. Görevlerde ise gerçek anlamda sıkı bir mücadeleyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Ayrıca 2. Görevi üstün başarıyla tamamlarsanız, 3. Görevde kullanmanız için size yeni bir gemi veriliyor. 4. ve 5. Görevler ise "Volition's free PXO gaming service, *www.pxo.net*" üzerinden oynayabileceğiniz multiplayer görevleri içeriyor.

Dünyanın En İyi Yarışçıları Le Mans'ta Olacak



DUNLOP
LA PASSION DU FUTUR

Gerçek 24 saat Seçeneği











TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ
ERSAN GAMES
Beybi Giz Plaza K.15 D.57
80670 Maslak-İSTANBUL, TR
Tel: (0212) 290 2490 pbx
Fax: (0212) 290 2499

LE MANS 24 HOURS



ANA DAĞITICILAR
ANTEN ELECTRONICS
Tel: (0216) 350 7730 - Fax: (0216) 369 5293
ENTA
Tel: (0212) 249 8427 - Fax: (0212) 249 0378

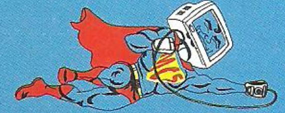




MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com



KEFİLSİZ TAKSİTLİ SATIŞLAR

MCS WHITE

INTEL® i810 UDMA/66 MAIN BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB UDMA/66 HARD DISK
4 MB VGA CARD (O/C)
15" VESTEL DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE
QTR. KLAVYE
40X CDROM
16 BIT SOUND CARD (O/C) + 160W SPK.
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	366	598.-
INTEL® CELERON™	400	613.-
INTEL® CELERON™	433	625.-
INTEL® CELERON™	466	651.-
INTEL® CELERON™	500	705.-

MCS FUTURE

BX 133 Mhz. UDMA/66 M.Board
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
6.4 GB UDMA/66 HARD DISK
8 MB S3 SAVAGE TV OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SCROLL MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD + 160W SPK
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	783.-
INTEL® CELERON™	433	795.-
INTEL® PENTIUM® II	400	865.-
INTEL® PENTIUM® III	450	925.-
INTEL® PENTIUM® III	500	949.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.082.-

MCS PERFORMANCE

ABIT BE6 UDMA/66 MAIN BOARD
64 MB 100 MHZ S-DRAM
10.2 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE TNT2 VALUE AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SCROLL MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
50X ASUS CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K PCI APACHE MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	989.-
INTEL® CELERON™	433	1.000.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.113.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.155.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.288.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.426.-

MCS HOME

INTEL® i810 UDMA/66 MAIN BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
6.4 GB U-DMA/66 HDD.
8 MB VGA CARD (O/C)
15" DIGITAL MONITOR
FLOPPY + MIDI TOWER CASE
MOUSE + QTR. KLAVYE
48X CD-ROM DRIVER
16 BIT SOUND CARD (O/C) + 160W SPK.
56 K. MOTOROLA PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
FLY TV CARD
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	763.-
INTEL® CELERON™	433	775.-
INTEL® PENTIUM® II	400	845.-
INTEL® PENTIUM® III	450	905.-
INTEL® PENTIUM® III	500	929.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.062.-

MCS GAME

MSI BX PRO 155 Mhz. MAINBOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.2 GB QUANTUM FB U-DMA/66 HDD
16 MB VOODOO-3 3000 TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI 7770A MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SCROLL MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
50X ASUS CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	1.021.-
INTEL® CELERON™	433	1.033.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.097.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.145.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.189.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.320.-

MCS DREAM

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 VALUE AGP
15" 0.25 SONY 100ES OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SCROLL MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
6 X HITACHI DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™	400	1.062.-
INTEL® CELERON™	433	1.074.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.186.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.230.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.361.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.499.-

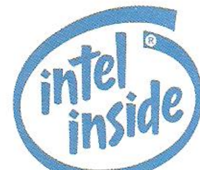




İŞ İSTASYONU GELİRLERİNE GÖRE İLK 20 ŞİRKET

Sıra	Şirket Adı	Bin TL	Pay (%)
1.	SUN MICROSYSTEMS	1.593.400.000	20,35
2.	GANTEK	1.285.000.000	16,41
3.	HEWLETT- PACKARD	1.227.251.586	15,67
4.	COMPAQ TÜRKİYE	514.000.000	6,56
5.	HALICI BİLGİ İŞLEM	276.250.000	3,53
6.	METEKSAN	224.000.000	2,86
7.	DATASERV İNDEL	215.525.228	2,75
8.	SERVUS	190.180.000	2,43
9.	BEM BİLGİSAYAR	185.368.000	2,37
10.	ARENA	173.869.000	2,22
11.	ADK BİLGİSAYAR	172.427.000	2,20
12.	SERVODATA	140.732.000	1,80
13.	SAMPAŞ	126.960.000	1,62
14.	MEDYA BİLGİSAYAR	125.789.589	1,61
15.	PROBİL	120.068.507	1,53
16.	PROTA	119.711.000	1,53
17.	PRONET	115.000.000	1,47
18.	COMPUTORIUM	85.000.000	1,09
19.	BİLGİ BİRİKİM SİS. BİL.	76.842.378	0,98
20.	TAM BİLGİSAYAR	62.374.989	0,80
	TOPLAM	7.029.769.277	89,78
	DİĞER	801.937.171	10,22
	TOPLAM	7.831.706.448	100,00





pentium® !!!

"sörfü bırakın, internet'e dalış yapın"

Intel Product Integrator

Medya Bilg. Sist. Dan. Tic.San

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 990427153



MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com



HEM DE TÜRK LİRASI !

MCS PROFESSIONAL

ASUS P3B-F MAIN BOARD
6 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
13.6 GB QUANTUM FIREBALL PLUS KA 7200 rpm HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 ULTRA TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI 7770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SCROLL MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
6X PIONEER DVDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® PENTIUM® III	450	1.491.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.533.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.666.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.800.-
INTEL® PENTIUM® III	650	1.913.-
INTEL® PENTIUM® III	700	2.113.-

MCS HIGH-END

ABIT BE6 UDMA/66 MAIN BOARD
5 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
SUSPEND MODE
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
13.6 GB QUANTUM FIREBALL PLUS KA 7200 rpm HDD.
32 MB WinFast GeForce NVidia TNT3 VGA CARD
17" 0.25 SONY 200EST OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 SCROLL MOUSE
PS/2 MULTIMEDIA QTR. KLAVYE
6 X PIONEER DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® PENTIUM® III	450	1.647.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.691.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.822.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.949.-
INTEL® PENTIUM® III	650	2.079.-
INTEL® PENTIUM® III	700	2.269.-

Designed By SEZGİN BURAK AZAK

ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ (X 1.000 TL)			
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 400	125.000 TL	70.184 TL	52.278 TL	43.591 TL
MCS HOME CELERON™ 400	155.587 TL	87.357 TL	65.070 TL	54.258 TL
MCS FUTURE PENTIUM® II 400	176.387 TL	99.035 TL	73.769 TL	61.511 TL
MCS GAME CELERON™ 433	210.644 TL	118.270 TL	88.096 TL	73.458 TL
MCS PERF. PENTIUM® III 450	226.957 TL	127.429 TL	94.918 TL	79.147 TL
MCS DREAM PENTIUM® III 450	241.843 TL	135.787 TL	101.144 TL	84.338 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 500	312.601 TL	175.516 TL	130.736 TL	109.013 TL
MCS HIGH END PIII 500	344.820 TL	193.605 TL	144.211 TL	120.249 TL



"sörfü bırakın, internet'e dalış yapın"

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- KİMLİK BELGESİ (-Nüfus cüzdan -Ehliyet -Pasaport -Çalışma izni -Oturma izni)
- EV ADRESİNİ BELİRTEN EVRAK (En son aya ait telefon, doğal gaz, elektrik, su ya da benzeri faturalar)
- GELİR BELGESİ (Ücretlilerden son iki aylık maaş bordrosu, serbest meslek sahiplerinden bir önceki yıla ait vergi levhası ve banka ekstresi, emekliler için emekli maaşlarının yattığı banka hesap cüzdanı, maaşın yattığı banka hesap ekstresi)

* TÜM BELGELERİN ASLI GELMELİDİR.

* Sistem fiyatlarına WINDOWS 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD' si dahildir.
* Sistemlerde kullanılan parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisindedir.
* Döviz kuru 520.000.TL olarak esas alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satış fiyatlarına %15 KDV ilave edilecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* "Intel Inside" logo'su ve "Pentium" Intel Corporation' ın tescilli markasıdır.
* İzmit şube adresimiz: Tepecik Mah. Kemal Oz Sok. No:19 İZMİT Tel: 0262 331 8071

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)



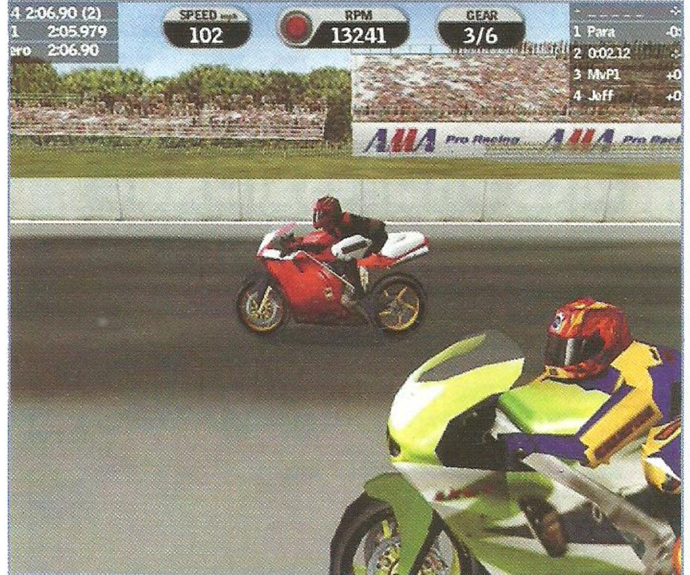
AMA SUPERBIKE

- YÜKLEME: \AMASUPERBIKE\SETUP.EXE
- TEKNİK DESTEK: support@motorsims.com
- TÜRÜ: Motor-simulasyon.
- ÜRETİCİ FİRMA: Motorsims.
- GEREKENLER: Pentium II 266, 32MB RAM, 8MB 3D Accelerator card, Joystick veya game pad, 4x CD ROM.

Motorsiklet, hız ve tehlike! Birbirinden ayrılmayan kardeş, hatta özdeş kelimeler. Ama tabi ki sanal ortamlarda sadece üçüncüsü bunlardan ayrılıyor! Adını şimdiye kadar pek duymadığımız Motorsims adlı motosiklet tutkunu bir firma tarafından üretilen oyunda günümüzün en popüler motosiklet tipi olan superbike'lara yer verilmiş. Oyun olarak olmasa da pek çok kişinin 500cc ve üzeri motorların yarışlarına büyük ilgi gösterdiğini göz önüne alırsak bu oyun sanırız bu kişilerin oldukça ilgisini çekecek.

Demo da altı adet AI rakibinize karşı MidOhio pistinde üstünlük sağlamaya çalışacaksınız. Ama yarıştan önce, pek çok teknik detayın yer aldığı garaj bölümünde motorunuzu dilediğiniz şekilde customize etme ve pilotunuzun adına save etme şansınız olduğunun hatırlatalım. Bu bölümden sonra hemen yarışa girebilirsiniz fakat "qualify-on" sekmesine tıklayarak, önce zamana karşı kendinizi test etmeniz yararınıza olacaktır çünkü bunun sonunda alacağınız dereceye göre esas yarıştaki başlama pozisyonunuz belirlenecek. Eğer "qualify-on"u pas geçerseniz yarışa sonuncu sırada başlarsınız.

Oyunun grafikleri bu tip oyunlar için iyi kalitede sayılabilir ama kontrollerin kolaylığı ve çoklu controller desteği oyunun ilk göze çarpan özellikleri. Şimdiye kadar yapılmış superbike oyunlarına nazaran daha fazla sayıda farklı kamera görüntülerine (örnek: süspansiyon kamerası!) sahip olan *AMA superbike*, bu ve bunun gibi pek çok güzel grafik ayrıntıyı, çok mütevazi bir konfigürasyon ile gerçekleştirebiliyor. Full sürümü sanırız bir hayli ilgi çekecek.

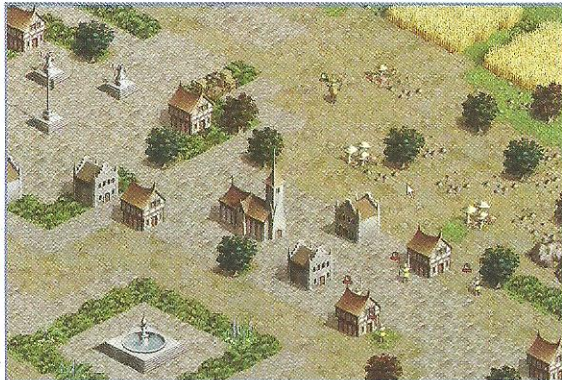


Hız sınırını zorlarken rakiplerinize de toz yutturmanın zevki bir başka. Hele bir de bunu çeşitli kamera açılarından görebiliyorsanız bambaşka!

AGE OF WONDERS

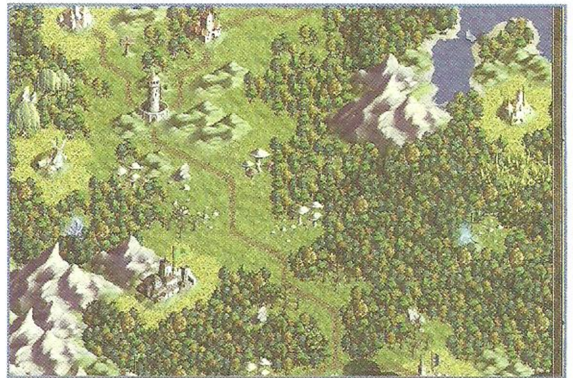
- YÜKLEME: \AOW\AOWBETADEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: 1-800-GOD-GAME
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Gathering of DeveloperS
- GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, 150MB hard disk alanı, Direct X

Master of Magic, Heroes of Might and Magic ve *Warlords* gibi sıraya dayalı fantazi savaş oyunlarından mı hoşlanıyorsanız? Ve tüm bu tür oyunları bir çırpıda bitirip bir yenisinin çıkmasını sabırsızlıkla mı bekliyorsunuz? Daha fazla beklemenize ve sızlanmanıza gerek yok. İşte Gathering of Developers'dan sizlere yepyeni bir macera: *Age of Wonders*.


Grafikler böyle minik minik görünse de oyunu oynarken geniş alanlara hakim olmanızı çok kolaylaştırıyor.

Alışılagelmiş tüm ırklar gene karşınızda. İnsanlar, elfler, orclar ve diğerleri. Tabi ki gene her zaman olduğu gibi birçok dost ve düşman ırk mevcut. Ama hangi tarafı tercih ederseniz edin amacınız aynı: kaynaklarınızı en iyi şekilde yönetme, yeni topraklar ele geçirme ve düşmanlarınıza karşı amansız bir mücadele.

Demo size oyundan büyük bir senaryoyu sunuyor. Bilgisayara karşı tek başınıza oynayabileceğiniz gibi multi-player mod'unda arkadaşlarınıza karşı oynamanız mümkün. Ayrıca demoda oyunda neyi ne şekilde yapacağınızı anlatan bir de tutorial kısmı var. Oyuna göz atmadan önce tutorial'ına bakmanızı öneririz. Bunların dışında demoda sunulan senaryo asıl oyundaki büyülerin, birimlerin, hero'ların, araçların ve haritaların da bir kısmını da sizlere gösteriyor. Böylece tam sürüm oyun hakkında gayet açık bir fikir sahibi olabiliyorsunuz. Ayrıca her zaman olduğu gibi oyunla ilgili birçok detayı readme dosyasında bulabilirsiniz.


İşte size oyunun ana haritasından bir bölüm. Bu haritaya çok dikkat edin çünkü dağlar ve ormanlar stratejinizi çok etkiliyor.

Ama sizi daha fazla bekletmeden gerçeği şimdiden söyleyelim. *Age of Wonders*'ın tam sürümünde: Her birininin kendine göre karakteristik özellikleri bulunan 12 farklı ırk; çok geniş, detaylı yer üstü ve yer altı haritaları; 7 kola ayrılan 100'ün üzerinde büyü; ırklar arasında detaylı ilişkiler ve daha neler neler bulunacak.

Siz iyisimi *Age of Wonders* demosunu vakit kaybetmeden bilgisayarınıza yükleyin ve zaferden zafere koşmanın tadına varın.

PRINCE OF PERSIA-3D

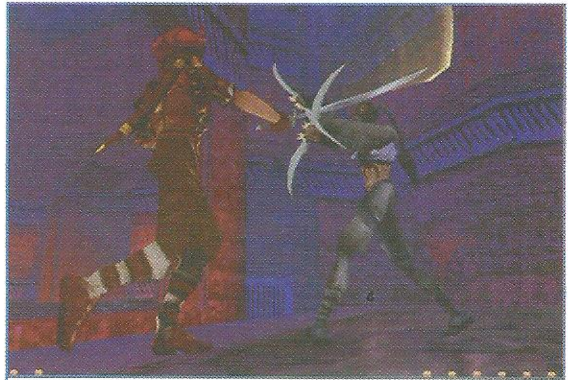
- YÜKLEME: \POP3D\POP3DEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: (800) 601-7529
- TÜRÜ: Aksiyon/Adventure
- ÜRETİCİ FİRMA: Mindscape
- GEREKENLER: Pentium 266, 64MB RAM, 80MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, Direct X

Eski PC oyuncuları bilirler. Bundan aşağı yukarı on sene önce tek bir kişi tarafından geliştirilen ve fazla iddiası olmayan bir oyun piyasaya sürüldü: *Prince of Persia*. Ama oyununun konusuyla birlikte zamanının en akıcı ve canlı animasyonlarına sahip olması bir anda tüm oyunseverleri büyüledi. Ancak 1993 yılında yapılan devamından sonra prensimiz derin bir sessizliğe gömüldü.

1999 yılı sonbaharında ise kahramanımız bir fırtına gibi geri döndü; hem de bu sefer 3D olarak. Ve her zamanki gibi zindanları, muhafızları, sultanı ve prensesiyle...*Tomb Raider* tarzındaki oynanışıyla Prince of Persia 3D ayrıca, önceki versiyonlarının aksine sizi sultanın şehrinden başka yerlere de götürüyor. Ama hedef tabi ki aynı: Güzeller güzeli prensesi kötü adamların elinden kurtarmak.



Prince of Persia'da bu sefer okçuluk hünerlerinizi de gösterebiliyorsunuz.



Yiii haaa!!! Geber pislik. Düşmanlarınıza saldırmak için en ufak tereddüt bile etmeyin. Yoksa dört kolluya binersiniz.

Demo sultanın sarayında bir köprünün üzerinde başlıyor. Aman dikkat, etrafınızı incelerken fazla vakit kaybetmeyin. Çünkü hemen karşınızda sizi doğramak için bekleyen bir muhafız var ve sizi görür görmez hemen harakete geçiyor. Bu muhafızın işini bitirin ve karşınızdaki kapıdan saraya girin.

Prince of Persia 3D'de muhafızların dışında sizleri bekleyen birçok tehlikle daha var. Örneğin, bir kapıdan tam geçerken kafanıza giyotini yiyebilirsiniz. Bu yüzden her zaman tetikte olmakta ve ilerlemeden önce çevrenizi tanımanızda fayda var.

Oyunun kontrol tuşlarını readme dosyasında görebileceğiniz gibi oyundaki options menüsüne girerek de bulabilirsiniz. Ayrıca bu kontrolleri kendi arzunuza göre değiştirmek de yine aynı menüye girerek mümkün.

Prensesi kurtarmada hepinize bol şanslar! İnanın gerekecek.

SHADOW COMPANY

- YÜKLEME: \SHADOWCOMPANY\SCDEMO.EXE
- TEKNİK DESTEK: 1-800-UBI-SOFT
- TÜRÜ: Aksiyon/Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Ubi Soft
- GEREKENLER: Pentium 233, 32MB RAM, 60MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart, Direct X 6.1

Shadow Company, kaosun ve terörün kol gezdiği yakın gelecekte ve ulusların kendi güvenliğini sağlamak için paralı askerlerden başka çaresi kalmadığı bir dünyada geçiyor. Siz de Granite Corporation isimli bir birlik tarafından kiralanan; ancak işler ters gidince savaşın ortasında ölüme terk edilen bir grup askerin yönetimine geçiyorsunuz. Hiçbir desteğe sahip olmayan bu askerler ateşin ortasında hayatta kalmaya ve bu sırada aldıkları görevleri tamamlamaya çalışıyorlar.



Özellikle gece görevlerinde çok dikkatli olmalısınız. Düşman her an karşınınza çıkabilir.

Demo oyunun ilk bölümünü ve Combat Training kısmını sizlere sunuyor. Combat Training kontrollere alışmanızı sağlamakla birlikte bir de kısa bir tutorial'ı içeriyor. Demodaki ilk görev çevreye ısınmanızı sağlıyor fakat düşmanların yapay zekası bu işi kolaylaştırmak amacıyla oldukça düşürülmüş. Eğer bölüm size çocuk oyuncağı gibi geliyorsa zorluk derecesini menüden ayarlıyabilirsiniz.

Paralı askerlerinizi yönlendirmek ise oldukça kolay. Hemen herşeyi mouse'ınızı kullanarak gerçekleştirebiliyorsunuz. Ama bunun yanıda oyunu oynarken duruma göre çömelme, sürünme, kamera açıları vs. gibi birçok yardımcı komuta da yer verilmiş. Bu komutların detaylı bir listesini demonun readme dosyasında bulmanız mümkün.

Daha ne duruyorsunuz...Demoyu yükleyin ve ortalığı kasıp kavurmaya başlayın! *Ne demişler su uyur düşman uyumaz.*



Herhangi bir saldırıdan önce planınızı çok iyi belirleyin. Yoksa kolay hedef olur, beyninize kurşunu yersiniz. Söylemedi demeyin.

İPUCU

Paralı askerlerinizi bütün olarak hareket ettirmeyin. Askerlerinizi bölerek hareket ettirirseniz, bir birim tehlike ile karşılaştığında o birimi geri çekebilir ve geride bıraktığınız diğer takımın desteğini de alarak düşmanlarınız kolayca temizleyebilirsiniz. Ama yine de tercih sizin tabi ki. Bizden söylemesi.

Starlancer

Digital Anvil'ın ilk oyununda Roberts hayranları kendilerini evlerinde hissedecekler.

W*ing Commander*'ın mucidi Chris Roberts'ın Origin Systems'dan ayrılarak Digital Anvil adlı yeni ve iddialı bir multimedya şirketi kuracağını açıklayarak şok etkisi yaratmasının üzerinden oldukça uzun zaman geçti. Roberts ve yeni kurduğu ekibi bir süre gizlilik içinde çalışmış, elle tutulur birşey yaratana dek gözlerden uzak kalmayı tercih etmişti. Geliştirilmekte olduğu bilinen üç DA oyunu ile ilgili tek tük ekran görüntüleri ve bilgiler basına sızdıysa da, oyunseverler yavaş yavaş sabırsızlanarak "Neyle uğraşıyor bunlar?" demeye başlamışlardı.

Uğraştıkları şey işte bu! *Starlancer*, Digital Anvil'dan çıkan ilk oyun olacak; oyunun Chris Roberts'ı bugünlere getiren *Wing Commander* tarzında bir 3D uzay savaşı oyunu olacağını duymak sanırız hiçbirinizi çok şaşırtmayacak. İnsanları şaşkınlığa uğratacak şey ise oyunun geliştirilmesi işinin başka bir Roberts tarafından yapılıyor olması: Chris'in küçük kardeşi Erin. Kendisi daha önce Origin'in *Privateer* için hazırladığı mükemmel devam oyunu *The Darkening*'de çalışmıştı.

Peki uzay savaşı gibi alışıldık bir konuyu neden tekrar ele alıyorlar? Roberts'ları diğerlerinden ayıracak değişiklikte birşeyler beklemez miydik? Erin Roberts "Uzay savaşı türü, oyun tasarımcılarına çok büyük bir yaratıcı serbestlik sağlıyor" diye konuşuyor. "Oyun boyunca akışını sürdüren destan gibi hikayeler yaratabiliyoruz. Oyuncunun sinema perdesinde bir aktör değil de kahramanın ta kendisi olduğu dev uzay savaşları gösterebiliyoruz. Söz konusu uzay savaşı olduğunda, oyunun görünümü ve duygusu bakımından uymanız gereken çok az kural var, çünkü bu işin tarihi diye birşey yok! Benim açımdan bu, temel parçalarla başlayarak ne kurmak istediğinize karar vermek meselesi; başka birinin izinden gitmek değil. Zaten teknoloji geliştikçe ve tasarımcılar yeni hikayeler, yeni özellikler sundukça bu türün muazzam bir potansiyeli var. Uzay savaşı simulasyonları, en azından benim üzerinde çalıştığım türden şeyler, yalnızca grafikler ya da görevlerle ilgili değil. Bunlar sadece hikayeyi anlatmak için birer yöntem. Oyuncunun kokpitin içindeyken hissettiklerini belirleyen ve sizi diğerlerinden ayıran temel şey hikayedir. *Starlancer*' da da oyuncuyu tamamen içine alacak bir hikaye akışı yaratmaya çalışıyoruz. Oyunu oynayanlar sadece görevlerden zevk almakla kalmamalı, bunun yanında görevi kazanmak ve sorunları çözerek insanları kurtarmak için istek de duymalılar."

Günümüzden 150 yıl sonra geçen *Starlancer*'da, dünyadaki enerjinin eski Doğulu ve Batılı süper güçlerin kalıntılarından kurulan iki rakip grup tarafından


Bunun gibi karadelikler sayesinde inanılmaz mesafeleri çok kısa bir zamanda alabileceksiniz.


Starlancer'ın grafikleri, günümüzün uzay simulasyonlarında gördüklerimizden çok daha üstün. Bu görüntünün iyi olduğunu düşünüyorsanız, bir de hareketlisini görene kadar sabredin! Gerçekten başarılı.


Birçok *Starlancer* görevinde dev gibi gemilere saldırmak zorunda kalacaksınız.

S.i.B

TÜRÜ: Uzay savaşı
GELİŞTİRİCİ: Digital Anvil
YAYINCI: Microsoft, (800) 429-9400, *www.microsoft.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %75
ÇIKIŞ TARİHİ: Mart-2000

KISACA: Digital Anvil'ın uzun zamandır beklenen ilk oyunu, Erin ve Chris Roberts kardeşlere yakışacak türden dev gibi bir uzay savaşı destanı. Muazzam savaşlar, çok çeşitli görevler, muhteşem grafikler ve sinema tarzında sağlam bir hikaye... Dışarıdan bakılınca yeni bir *Wing Commander* kopyası gibi görülebilir, ama bir sürü yepyeni özellik var ve kimse bu tür oyunları Roberts kardeşlerden daha iyi yapamıyor!

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Şu ana kadar görüntüsü ve oynanışı muhteşem. Ayrıca yardımlaşmalı multiplayer modu da çok övülüyor. Bu modda oyuncular kendi takımlarını kurarak tamamen konulu bir senaryoyu baştan sona oynayabiliyorlar. Oyun aynı zamanda uzun zamandır beklenen *Freelancer* için de öncü olacak, yani o oyunun neye benzeyeceği hakkında bir Şkir edinmek açısından da yararlı olabilir.



Starlancer'ın kokpitlerindeki bilgisayarlı göstergeler belki de bugüne kadar gördüklerimizin en ayrıntılı olanları. Üstelik görüntünüzü engelleyen metal çerçeveler de yok!


Pilotunuz bir sürü ufak tefek angaryayla yüklenebilir. E-mail'larınızı ve savaş raporlarını okumak, hatta balığınızın yemini vermek bile!


Dikkat, renkli aydınlatma! Bunun gibi etkileyici sahnelere *Starlancer*'da bol bol rastlayacaksınız.

paylaşıldığı bir evrendeyiz. Dünya üzerinde yeni bir soğuk savaşın başlamasıyla bu iki koalisyon uzaya açılarak zengin kaynaklara sahip güneş sistemimizi de sömürmeye başlamışlar. Oyuna Alliance filosunun en eski gemisine atanan acemi bir asker rolünde başlıyorsunuz (tanıdık geldi mi?) ve iyi adamlarımız, Koalisyon kuvvetlerinin acımasız ve ani saldırısına cevap vermeye hazırlanıyorlar. Böylece eğlence de başlıyor, oyunda 30'dan fazla savaş görevi sizi'beklemekte...

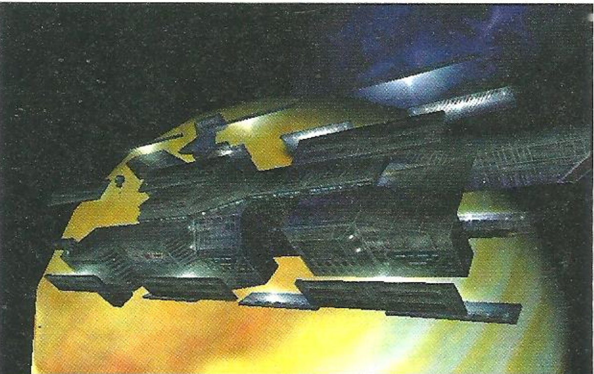
Roberts, oyunun sadece yeni bir *Wing Commander* olduğunun düşünülüp Starlancer ekibinin bir kalemde silip atılmaması için herşeyi yapmaya kararlı görünüyor. "Bu türü *Wing Commander* yarattı diyebiliriz, zaten ilk oyunda ve devam oyunlarında çalışan birçok insan da şu anda Digital Anvil'ın kadrosunda" diyor. "Bu türdeki bir oyun her zaman *Wing Commander* ile karşılaştırılacaktır, ancak *Starlancer* ile türü daha da ileri götüreceğiz. Hikayemiz insanlığın kendisine karşı verdiği savaşla ilgili; insanlık tarihinin geçtiğimiz iki yüzyıl içinde yaşadığı sorunlardan ve anlaşmazlıklardan ilham aldık. Hikaye akışı bütün oyun boyunca devam ediyor: sinematiklerde, oyuncunun gemisinin içinde ve görevlerin bünyesinde... Görevler de önceki oyunlarda olduğundan çok daha gelişti ve artık oyuncunun yaptığı hareketler hikayenin akışını, ileride karşılaşacağı görevleri değiştirecek. Ayrıca yeni eklediğimiz önemli bir özellik sayesinde de oyunda yalnızca DeathMatch tarzı multiplayer desteği değil, arkadaşlarınızla takım kurup bütün hikayeyi bu şekilde oynayabileceğiniz yardımlaşmalı bir mod da bulunuyor."

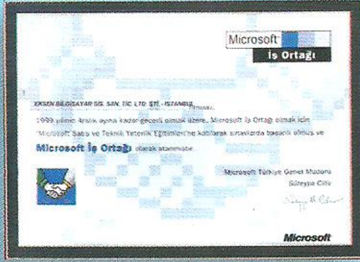
> "Bu türdeki bir oyun her zaman için Wing Commander ile karşılaştırılacaktır, ancak Starlancer ile türü daha da ileri götüreceğiz."

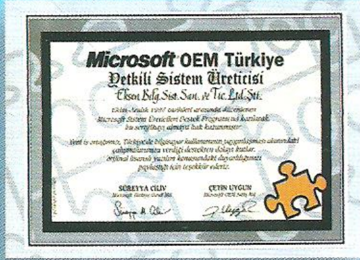
Roberts, *Starlancer*'ın bu yardımlaşmalı multiplayer modu üzerinde çok duruyor. "Birçok oyunda hikayeyi tek başınıza oynayabilmenize rağmen, multiplayer oyuna geçtiğinizde sadece tek bir haritada ya da minik bir senaryoda oynayabilirsiniz" diyor. "*Starlancer*'da ise bir grup insanın birleşerek tek kişilik oyunun aynısını yardımlaşmalı olarak oynayabilmelerini istedik. Görev editörümüzle yaratılan bölümler ister tek kişilik, ister dört kişiye kadar yardımlaşmalı oynanabilen bölümler olabilecek. Böylece oyuncuların hikayeyi beraberce oynayabilmelerini sağlayacağız, görevlerde birbirlerine yardımcı olacaklar. Yalnızca kendinizi değil, arkadaşlarınızı da kollamak zorunda oluşunuz oyuna bambaşka bir boyut katacak."

Digital Anvil, *Starlancer*'ı yaklaşık iki senedir geliştiriyor ve bu yazıyı okuduğunuz sıralarda oyunun programlama aşaması büyük ihtimalle tamamen bitmiş olacak. Oyunun Mart'ta çıkmasına kadar geçecek zamanda ise görünüm ve özellikler iyileştirilecek. "Oyunculara harika bir deneyim yaşatabilmek için oyunumuzun görüntüsü ve duygusu konusunda çok çalıştık" diyor Roberts. "Uzayı son derece kalabalık yapmaya çalıştık; bundaki amacımız, etrafta büyük bir savaşın sürdüğü ve oyuncunun onun küçük bir parçası olduğu hissini vermekti." Oyun şu andaki haliyle son derece etkileyici görünüyor. Digital Anvil'ın oyunu hem donanım, hem de yazılım modunda oynanabilir yapma çabaları da önemli bir ayrıntı...

Starlancer'ın başka bir ilginç özelliği de, Chris Roberts tarafından geliştirilmekte olan ve seneye çıkması planlanan başka bir iddialı 3D uzay simulasyonu *Freelancer*'ın "ön oyunu" gibi bir nitelik taşıması. *Freelancer*, *Starlancer*'dan yıllarca sonra geçiyor ve insanlar geçmişte paramparça ettikleri uygarlıklarının kırıntılarını toparlamaya çalışıyorlar. Yani 2000 yılında alacağınız oyunlar listesinde *Freelancer* üst sıralardaysa (zaten öyle olmalı), *Starlancer*'ı oynayarak kendinizi Freelancer'a hazırlamanız mümkün.


Starlancer'daki grafikler çok yüksek çözünürlüklü olabiliyor. Bu haliyle oynatabilmek için nispeten güçlü bir sistem gerekli, ancak yine de hala bir 3D kartına sahip olmayan kullanıcılar için yazılım modunun desteklenmesi planlanıyor.









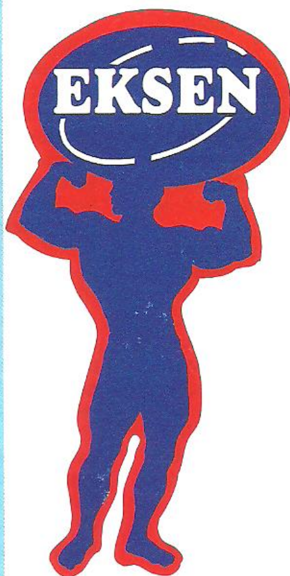
Kalitenin Markası!..





İşte EKSEN Farkı





* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl garantilidir.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENLER İÇİN MS OFFICE 2000 PRO ACADEMİC TÜRKÇE GELDİ 115 USD + KDV

EKSEN
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Rıhtım Caddesi Başçavuş Sok.
No : 11/1 Kadıköy - İstanbul
Tel : 0 (216) 418 0021 (PBX)
418 9455 (8Hat)
Fax : 0 (216) 337 6224
e-mail : eksenbil@superonline.com

STUDENT

PII / PIII **INTEL® i810** AT MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB HDD **SEAGATE** U.ATA / 66
On Board **3D AGP** VGA (Max. 4 MB)
14" 0,28 **HYUNDAI / PHILIPS** MPRII
1.44 MB FDD + MINI TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **SONY / ACER** CD ROM
On Board 3D SOUND, 120 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	599 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	629 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	649 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	699 $

INTERNET

PII / PIII **INTEL® BX,** 100 Mhz MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4,3 GB **HDD SEAGATE** U.ATA/66
16 MB **3DFX** VOODOO BANSHEE AGP VGA
15" 0,28 **HYUNDAI S560** DIGITAL MPRII
1.44 MB FDD + **ATX RENKLI** KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **SONY / ACER** CD-ROM
16 BIT 3D SOUND
KULAKLIK (ÖZEL SES AYARLI)
10/100 Mbit PCI ETHERNET **CNET**
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	709 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	719 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	749 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	799 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	849 $

OFFICE

PII / PIII **INTEL® SEATTLE-2** BX2 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB HDD QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
8 MB 3D, S3 AGP VGA
15" 0.28 **HYUNDAI** 5870 / **PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX RENKLI** KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
40X **SONY / ACER** CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	799 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	819 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	879 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	929 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	989 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1249 $

HOME

PII / PIII **SIEMENS INTEL® BX,** 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB **QUANTUM / W.DIGITAL** UDMA/ 66
8 MB 3D, S3 **SAVAGE** AGP **TV-OUT**
15" 0.28 **HYUNDAI 5870 / PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX RENKLI** KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
1 AYLIK **SUPERONLINE / TÜRKNET** INTERNET
TV KARTI Bt 878 + RADYO+TELETEX+U.K.
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	929 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	949 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	969 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	999 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1049 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1139 $

GAME

PII / PIII **ABIT BE6 U.ATA / 66, BX 150 Mhz**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
10,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
16 MB **STB VODOO3 3000 AGP VGA TV-OUT**
17" 0.27 **HYUNDAI OSD 7770A / PHILIPS 107E**
1.44 MB FDD + **ATX RENKLI** KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
6X CREATIVE / PIONNER DVD-ROM
CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
800 WATT 4 POINT SURROUND SPEAKERS
56K ROCKWELL PCI V90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	1199 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	1219 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	1249 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1289 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1349 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1389 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1529 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1659 $

CAD - CAM

PII / PIII **ASUS P3B-F** INTEL® **BX 150 Mhz**
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,6 GB **QUANTUM 7200 RPM** U.ATA/66
32 MB CREATIVE NVIDIA **GeForce 256**
17" 0.25 **SONY EST TRINITRON** MONITOR
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD ROM
CREATIVE PCI **128** SES KARTI + **120 W** SPK.
56K ROCKWELL PCI V90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1529 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1579 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1629 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1789 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1899 $

SERVER

PII / PIII **ASUS P2B-S SCSI** INTEL® **BX**
ADAPTEC 7890 SCSI ADAPTOR Onboard
128MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
9,1 GB **SCSI HDD QUANTUM 7200 RPM ATLAS-4**
8 MB AGP VGA S3 TRIO 3D/2X AGP VGA
15" 0.28 **HYUNDAI S560 MPRII**
1,44 MB FLOPY DRIVE
ATX BIG TOWER KASA - ASUS T10
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD-ROM

INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1399 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1419 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1599 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1799 $

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER		PEŞİN USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.)			
			3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 400	689 $	135,000	75,000	55,000	46,000
INTERNET	CELERON™ 400	815 $	160,000	89,000	65,000	54,000
OFFICE	CELERON™ 400	919 $	181,000	100,000	74,000	61,000
HOME	PENTIUM III™ 450	1,206 $	237,000	132,000	97,000	80,000
GAME	PENTIUM III™ 450	1,551 $	305,000	169,000	125,000	103,000
CAD - CAM	PENTIUM III™ 450	1,816 $	357,000	198,000	146,000	120,000
SERVER	PENTIUM III™ 500	1,632 $	321,000	178,000	131,000	108,000

Designed by SYSTEM 216 414 4495

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira geliri olanlar için Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru **510.000.TL** olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.









Programlarınızı yasallaştırabilmeniz için son fırsat
Tüm Microsoft® yazılımları uygun fiyatlarla !!!



Microsoft®
Yetkili satış noktası

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	010038	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092

NFS: MotorCity

Yeni Need for Speed oyununda, bilgi otoyolunda tam gaz yarışacaksınız

1994 sonlarında ilk çıkışından bu yana, Electronic Arts'ın Need for Speed serisi gerçekten çok başarılı bir satış grafiği çizmiş (bütün platformlarda toplam 10 milyondan fazla satmıştı) ve muhteşem arabalarından, mükemmel grafiklerinden, heyecanlı oynanışından kesinlikle vazgeçemeyen sadık bir hayran kitlesi edinmişti. Yeni bir çıkış yapmanın neredeyse DirectX versiyonlarını takip etmek kadar zor olduğu bir endüstride, Need for Speed serisi büyük bir başarıya imza atmıştı.

Ancak şirketin bu başarının altında biraz ezildiğini söylemek de pek yanlış olmaz. Her ne kadar EA itiraf etmekten çekinse de, oyunun başarısının büyük ölçüde, en baştan bu yana çok az şeyin değişmesinden kaynaklandığını görmek için kahin olmaya gerek yok. Evet, belki yeni arabalar, pistler, geliştirilmiş grafikler, 3D hızlandırıcı desteği ve yeni yarış türleri gibi şeyler gördük; ama sonuçta düşündüğümüz zaman bunlar, herhangi bir yarış oyunundan bekleyeceğimiz şeylerdi. Need for Speed oyunlarının hepsini oynamak bize ayrı bir zevk vermişti ve görsel olarak her versiyon öncekilerden daha iyiydi; ancak bu devam oyunlarından hiçbiri tam anlamıyla devrim yaratacak özellikler getirememişti.

En azından şimdiye kadar... Yakında *Need for Speed: MotorCity*'nin çıkmasıyla EA, oyunseverlerin "nesil atlama" diyebilecekleri bir harekete kalkışacak. Ancak endişelenmeye hiç gerek yok; bu seriyi en baştan beri sevmenizi sağlayan hareketli sahneler ve muhteşem grafikler yine olduğu gibi tutulacak. Ancak önceki oyunlarda arabalar üzerinde pek kontrolünüz olmamasına rağmen, *MotorCity*'de arabaları istediğiniz gibi özelleştirmeniz mümkün olacak. Boyasından tutun da motor modifikasyonlarına kadar, oyundaki otomobilleri daha önce hiçbir Need for Speed'de görmediğimiz kadar serbestçe değiştirebileceksiniz.



Buradaki gibi çılgın sokak yarışları hem genç, hem de yaşlı yarışseverlere hitap edecek. Diğer yarışmacılara meydan okuyabilmek *MotorCity*'nin temel noktası.



Arabanızı geliştirmek için ünlü markaların ürettikleri parçaları kullanabilirsiniz. Arabanızın içine yaptığınız upgrade'leri bile görmeniz mümkün.

Bu değişikliğin önemli sebeplerinden biri de EA'ın araba seçiminde yepyeni bir yöne gitmesi. 1990'ların astronomik fiyatlı rüya arabalarının yerine, MotorCity'de otomobil tarihinin altın çağı diyebileceğimiz yılların arabalarını kullanacağız. Oyunda yaklaşık 50 senelik zaman içinde çıkmış tam 35 araba bulunacak: 30'lardan ve 40'lardan Coupe'lar, 50'lerden Bel Air ve Thunderbird gibi klasikler ve 70'lerden de bir sürü "muscle-car" efsanesi... Mustang'ler, Chevrolette'ler, GTO'lar, klasik bir Barracuda, efsanevi Duster ve daha birçok muhteşem araba sizi bekliyor. Ayrıca EA, oyunun çıkışından iki ay sonra Internet'ten çekebileceğiniz 10 yeni arabanın olacağı müjdesini de şimdiden veriyor.

MotorCity'nin yapımcısı Peter Royea şöyle diyor: "Bu oyunla benzerleri arasındaki temel fark, diğer oyunların geniş bir kitleye hitap etmemeleri yüzünden başarılı olamamaları. Amerika'da hala araba kültürünün doruk noktası sayılan şeylere baktığımız zaman, araba delilerinin arabaları üzerinde çalışarak en güzel görünümlü ve en hızlı aleti yapmaya çalıştıklarını görürüz."

İşte bu unsur, daha önceki Need for Speed oyunlarında eksikliği fazlasıyla hissedilen bir noktaydı. Royea bile eski Need for Speed'lerde sunulan arabaların özelleştirme seçenekleri için hiç de uygun olmadığını kabul ediyor. "1950'lerin ya da 1960'ların arabalarıyla bugünküleri karşılaştırdığınızda anlıyorsunuz ki; bugünün arabalarında, oldukça fazla bilginiz ve gerekli donanımınız olmadığı takdirde hiçbir kısmı modifiye etmeniz mümkün değil" diye

S.İ.B

TÜRÜ: Arcade yarış

GELİŞTİRİCİ: Electronic Arts

YAYINCI: Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com*

TAMAMLAMA YÜZDESİ: %60

ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'in ilk çeyreği

KISACA: Muhteşem Need for Speed serisinin bu en yeni oyununda oyuncular, 1930'lardan 1970'lere kadar olan dönemin en ünlü arabalarını kullanabilme şansını elde edecekler. Bu dönem hot rod yarışlarının en revaçta olduğu dönem olduğundan, arabanızı şehrin en "cool" arabası haline getirene dek modifiye edebileceksiniz. Ayrıca diğer yarışmacılara karşı mücadele edebilmeniz için oyunda bir online mod da bulunacak.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? *MotorCity* yalnızca yeni NFS oyununun alt başlığı değil; aynı zamanda diğer hız düşkünleriyle takılıp kendinize rakipler bulabileceğiniz büyük bir online topluluk. Kalıcı bir online dünya olması dolayısıyla, çeşitli miktarlarda bahis oynayabilecek ve para kazanacaksınız. Çeşitli pistlerde sırayla yarışabilecek ya da kendini dünyanın en iyisi zanneden o budala rakibinize kafa tutarak yarışa çağırabileceksiniz.

konuşuyor. "Bu dönemin arabalarının yalnızca yarışlarda aldıkları sonuçlardan ibaret olmadıklarını anladık. Bu da sadece yarışla ilgili olmayan bir oyun yapabileceğimiz anlamına geliyordu. Günümüzde silinmeye yüz tutmuş araba kültürünü anmamızı sağlayacak ve belli bir kesime hitap edecek ilginç bir oyun yapabilecektik."

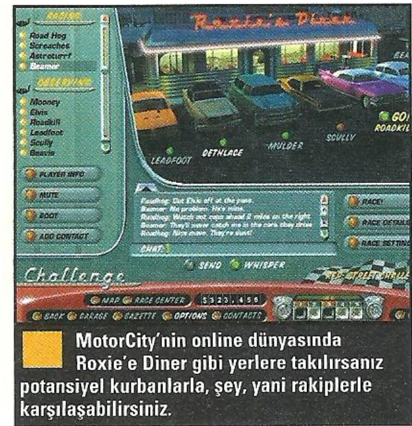
Royea'nın bahsettiği dönem, araba hastalarının yalnızca "hız ihtiyaçlarını" değil, şehrin en pahalı ve gözalıcı arabasına sahip olma isteklerini de tatmin etmeye çalıştıkları bir dönem. Royea şöyle diyor: "*MotorCity*'de arabaları özelleştirmek ve oyuncunun istekleri doğrultusunda serbestçe modifiye edebilmek için gerekli akla gelebilecek bütün seçenekler bulunuyor. Eğer zamanlarının çoğunu pistte geçireceklerse, arabalarının görünümüyle ilgili çok da fazla zahmete girmelerine gerek yok mesela... Sadece düz yolda basabilsin yeter. Ünlü yedek parça markaları da elinizin altında olacak ve motorun performansından arabanın yol tutuşuna kadar birçok şeyi bunlar etkileyecek. Bunların üzerine bir de boyama, kanatlar gibi görsel özelleştirme seçenekleri bulunacak. Dikiz aynasına asılı zarlara kadar herşey sizin kontrolünüzde!"

Ama arabalarınızı özelleştirmenizin belki de en önemli nedeni, *MotorCity*'nin Need for Speed serisinin Internet'e attığı ilk ciddi adım niteliğini taşıyor olması. EA firması oyunlarına Internet desteği koymaktaki hantallığı ile ün salmıştır (özellikle de spor ve yarış oyunları söz konusu olduğu zaman), ancak *MotorCity*'de tam tersine bu noktaya odaklanmışlar. Bu yalnızca yeni Need for Speed oyununa akıllıca yapıştırılmış bir etiket değil. Oyuncuların buluşabilecekleri, özel pistlerde yarışlar yapabilecekleri ya da arka sokaklarda teke tek mücadelelere girişebilecekleri büyük bir online topluluk. Ama yalnızca kendinize rakip bulmak için kullanacağınız bir servis de değil. Araba alıp satabileceğiniz, diğer yarışçılara sunmak için özel boyama stilleri yaratabileceğiniz ve arabalarla haşır neşir olan insanların takıldığı yerlere takılabileceğiniz bambaşka bir dünya sanki.

"Amerika'da araba kültürünün doruk noktası sayılan şeylere baktığımız zaman, araba delilerinin arabaları üzerinde çalışarak en güzel görünümlü ve en hızlı aleti yapmaya çalıştıklarını görürüz."

"Arabalar tamamen egonuzla ve eğlence anlayışınızla ilgili; yani gerçek hayatta olduğu gibi bir topluluk içinde benzer zevklere sahip insanlarla etkileşim içine girebileceğiniz bir 'mekanın' yaratılmasına çok uygun" diyor Royea. EA'in beklentileri gerçekleşirse oyuncular *MotorCity*'ye kendilerini o kadar kaptıracaklar ki, oyun tam bir yaşam biçimi olacak. Royea'nın dediğine göre arabanızı özelleştirebilmenin yanısıra, çeşitli yarışlardan MC paraları kazanmanız da mümkün olacak: "Gerçek hayattaki arz talep dengeleri de oyuna katıldı, böylece fiyatları MC topluluğu kendisi belirleyecek. Eğer MC'de kelepir bulduğunuz ya da fiyatını çok uygun gördüğünüz bir araba çıkarsa onu alabilir, bir güzel tamir ettirip boyattıktan sonra MC gazetelerinde boy boy ilanlar vererek satışa çıkarabilirsiniz."

Kulağa gerçekten çok hoş geliyor: planlı yarışlarda mücadele etmek, bazı haklarınızı sokak dövüşleriyle kazanmak (tabii polisler de olaya seyirci kalmayacak) ve cebinize birkaç kuruş indirmek için arkadaşlarınızla ticaret yapmak. Ama söz konusu online yarışmak olduğu zaman akla tek bir sözcük geliyor: gecikme. Acaba EA, Internet'e modemle bağlanan kullanıcıların yaşadığı bu sorunla nasıl başa çıkmayı planlıyor? *MotorCity* yapımcısı Jim Edmunds'un dediğine göre, sorunun çözümü iki yönlü. Birincisi "kontrolör" yerine "konum" bilgilerini kullanmak: yani bilgisayarınız her seferinde yalnızca hız, konum ve yön bilgilerini yollayacak ve oyunu oynadığınız aygıttaki hareketleri dikkate almayacak. İkinci yöntem ise son güncellemedeki hızınıza ve yönünüze bağlı olarak arabanızın nerede olacağının "kestirilmesi" esasına dayanıyor.



MotorCity'nin online dünyasında Roxie'e Diner gibi yerlere takılırsanız potansiyel kurbanlarla, şey, yani rakiplerle karşılaşabilirsiniz.

Kulağa mantıklı geliyor, ama online oyunlarda yıllardır aynı sorunlar yaşanır ve hala daha kaybolan araçlar, garip kopukluklar gibi saçmalıklarla karşılaşırız. *MotorCity*'nin Internet kodunun ne kadar başarılı olduğu, oyunun 2000'in ilk çeyreğinde çıkışına kadar bilinemeyecek. Bir de abonelik konusu var: EA şu anda aylık bir abonelik ücretinin düşünülmediğini söylüyor, ama ayda küçük bir miktar alan *Ultima Online* gibi bir servisin başarısı da EA'ın gözünden kaçmış olamaz tabii ki...

Bütün bunlara rağmen, gecikme sorunları ve küçük bir aylık ücret bile hız delilerinin bu oyunu heyecanla beklemesine ve çıktığında hemen Net'e bağlanarak kıyasıya bir mücadeleye dalmalarına engel olamayacak gibi görünüyor. Oyun çıktığı zaman, oynamak için en ön sıralarda olacağız.



MotorCity, sokak yarışlarının en parlak dönemi olan 1950'lerin havasını yaşatan çok güzel bir atmosfere sahip.


Teke tek mücadeleler için piste çıkmaya hazırlanın! Yarışı kazandığınız takdirde rakibinizin arabasını elinden alabileceksiniz.

Urban Chaos

Acaba Nostradamus haklı mıydı? Eidos'un yeni aksiyon oyununda bunu göreceksiniz

Galiba insanların yeni binyıla duydukları merak ve heyecandan medyanın tüm organları yararlanabiliyor. Kıyamet sonrasını anlatan inanılmaz bütçeli gerilim filmleri sinemaları dolduruyor, haberlerde sürekli olarak doğal afetlerden bahsediliyor, UFO'lara inanan insanların sayısı gün geçtikçe artıyor, hatta *Daikatana*'nın çıkış tarihi bile yaklaşıyor! Bütün bunlar sizce de kıyamet alameti değil mi? Neyse ki bu kötü güçler bizi ele geçirmeden onları altetmemizi sağlayacak bir oyun geliyor.

Mucky Foot ve Eidos Interactive'in bize sunacağı *Urban Chaos,* yeni binyıla girmeye hazırlandığımız şu günlere çok uygun bir konuya sahip. Kötü adamların oluşturduğu Fallen adlı grup, Nostradamus'un 2000 yılı hakkındaki kehanetlerinin doğruluğunu kanıtlamaya kararlı görünüyor. Gerçekten çok kötü şeyler olacak: Veba, kıtlık, savaş, kitlesel delilikler, kedilerle köpeklerin iyi geçinmesi gibi şeyler işte...

Böyle bir durumda, insanlar yeni milenyumu karşılamaya hazırlanırken iki kahramanımız Fallen'ın saldığı korkuya ve gizli planlarına dayanmayı deneyecekler. Her ikisini de oynayabileceksiniz ve birbirlerinden son derece farklı olacaklar. Hızlı, akrobatik, elle dövüşte tam bir usta olan D'Arci ve eski tüfeklerden olan Roper McIntyre, tamamen 3D olarak modellenmiş bir metropolde yolların bulmaya çalışacaklar. "Urban City", gerçek San Francisco ve Chicago sokaklarından esinlenerek yaratılmış bir şehir. Yapımcı Eric Adams şöyle diyor: "Şehrimiz liman, gecekondu mahalleleri ve parklar gibi değişik alanlardan oluşan 200'e 200 blokluk dev bir şehir. Oyuncu binalardan çatılara kadar oyundaki her yeri serbestçe dolaşabilecek." Roper ve D'Arci metroya binebilecek, gökdelenlere çıkabilecek ve maceraları boyunca değişik araçlar kullanabilecekler.

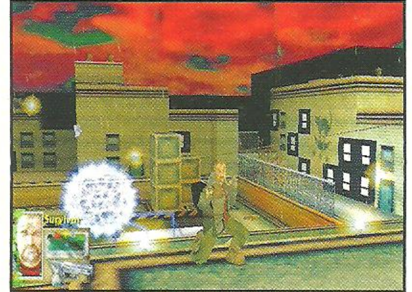
Oyunda farklı şekillerde dallanan görevler, oyuncu dışındaki değişik karakterler (NPC'ler) ve her oynayışınızda değişen rastgele olaylar içeren toplam 30 tane bölüm bulunacak ve böylece şehir sokaklarına çok gerçekçi bir görünüm verilecek. Günün bir saatinde cadde alışveriş yapan insanlarla dolu olurken, akşam çöktüğü zaman aynı cadde acımasız çete savaşlarına sahne olabilecek ya da her an bir cinayetle karşılaşabileceksiniz. Bu çeşitliliğin arkasında yatan fikir, tekrar oynanabilme değerinin arttırılması ve şehrin canlılığını, "kişiliğini" koruyabilmesi. Oyuncu dışındaki karakterler ve kötü adamlar her seferinde farklı yerlerde belirecekler.

> "Oyuncu binalardan çatılara kadar oyundaki her yeri serbestçe dolaşabilecek."

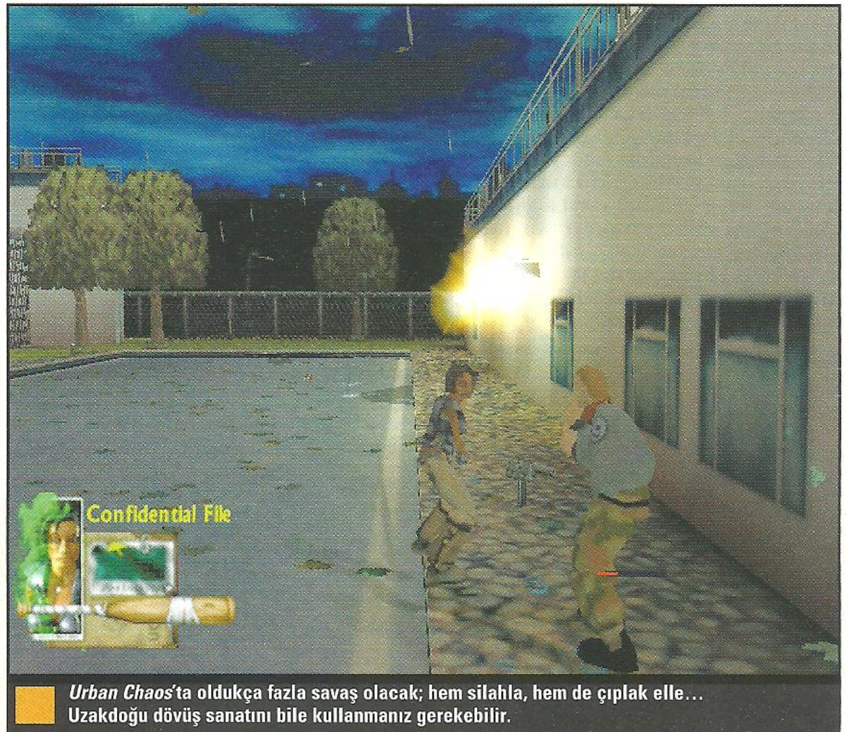
Bu çeşitlilik sayesinde *Urban Chaos,* piyasadaki birçok oyunun önüne geçebilir, ancak oyunun görsel kalitesini de gözardı etmemek lazım. Oyunda gerçek zamanlı aydınlatmalar, sis efektleri, gölgeler ve bump mapping gibi 3D hızlandırıcıların kullandığı birçok özelliği sunan yepyeni bir 3D grafik motoru var. Adams "Çöpler, dökülen yapraklar, yağmur, kanalizasyonlar ve hatta güvercinler sayesinde şehir tamamen gerçekmiş gibi görünüyor" diye konuşuyor.

Savaşlar da çok ayrıntılı şekilde modellenmiş. *Urban Chaos*'ta ateşli silahlardan tutun da çıplak elle dövüşe kadar istediğiniz her türlü savaşı bulabiliyorsunuz. Adams şöyle diyor: "Oyuncu sadece gerçekçi fizik modelleriyle ve hedefleme sistemleriyle hazırlanmış silahlarla savaşmıyor; çıplak elle dövüşte de şimdiye dek hazırlanmış en ayrıntılı animasyonları göreceksiniz." Bu çok önemli bir nokta, çünkü şehirde yalnızca delirmiş tarikatçılarla değil, sokak çeteleriyle de uğraşmak zorunda kalacaksınız.

Geliştirici ekibin oyunu 2000 yılından önce piyasaya sürebilmek için didinmesini de dikkate aldığımızda, *Urban Chaos*'un inanılmaz grafikleri ve oynanabilirlik değeri sayesinde oldukça başarı kazanacağı kesin. Yeni binyıla dünyayı kurtararak girmek hiç de fena bir fikir değil, sizce de öyle değil mi?



Arka sokaklardan çatılara kadar Urban City'nin her yerini incelemeniz serbest. Neyle karşılaşacağınızı hiçbir zaman bilemeyeceksiniz.

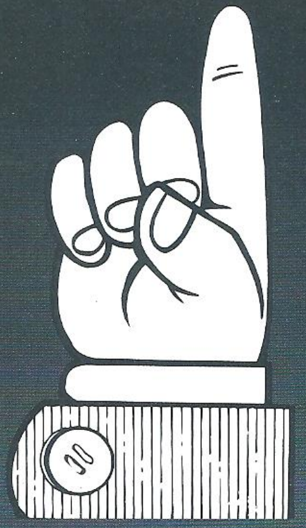


Urban Chaos'ta oldukça fazla savaş olacak; hem silahla, hem de çıplak elle... Uzakdoğu dövüş sanatını bile kullanmanız gerekebilir.

S.i.B

TÜRÜ: Aksiyon
GELİŞTİRİCİ: Mucky Foot
YAYINCI: Eidos, (415) 538-0999, *www.eidos.com*
TAMAMLAMA YÜZDESİ: %80
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık 1999

Sadece bir dakika

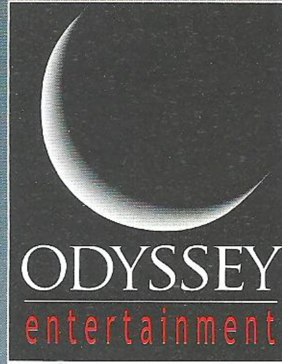


✔ Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş,

kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,

✔ vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş
olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, sadece depremzedelere değil, güçlü ekonominin artan hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.



Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri

Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.

Warlords Battlecry

Bakalım Warlords serisi, sıraya dayalı oynanıştan real-time'a geçişi başarabilecek mi?



Sıraya dayalı geleneksel Warlords'ta bulunan birimlerin çoğu Battlecry'da da karşımıza çıkacak, bunlara gelişmiş kahramanlar da dahil.

Warlords *Battlecry,* bu ünlü hayal dünyası savaşları oyununun kendisini bu kadar popüler yapan oynanışından uzaklaşıp real-time stratejinin karanlık sularına daldığı bir oyun olacak. Ancak *Warlords* hayranları için bu kötü bir haber olmamalı; sıraya dayalı bir *Warlords* oyunu da şu sıralar geliştiriliyor ve insanlar satın almaya devam ettikçe bu serinin de sonu gelmeyecek. *Battlecry* sadece bir değişiklik, aynen *Tortellis* ya da After *M.A.S.H.* gibi. Tabii inşallah bunlardan daha iyi olur, ama ne demek istediğimizi anladınız.

Peki bu kadar ayrıcalıklı, yıllanmış ve sağlam bir hayran kitlesine sahip bir oyunu alıp da RTS haline getirmenin ne alemi var? Bu zor soruyu oyunun yapımcılarından David Chow'a yönelttik: "Sebeplerden ilki, birçok W*arlords* hayranının real-time stratejiden de en az turn-based oyunlar kadar hoşlanmalarıydı" diye konuşuyor. "*Warlords* oynayanların fikirlerini aldık ve hem genel olarak real-time türü, hem de Warlords serisinin bazı özelliklerinin real-time'a dönüştürülmesi konusunda çok olumlu görüşlerle karşılaştık. İkinci ana sebep de SSG'nin yaklaşık üç senedir real-time tabanlı bir Warlords projesi üzerinde çalışıyor olmasıydı. Aslında SSG'nin 1997 yılında ürettiği *Warlords III* prototipi de real-time özelliği taşıyordu ve gayet zevkliydi. Gerçek zamanda geçen bir Warlords oyunu yapabilmek için fırsat kolluyorlardı."

Battlecry'da hem RTS oyuncularına, hem de Warlords hayranlarına tanıdık gelecek noktalar bulunacak. Kaynak yönetimi ve birliklerin gerçek zamanda kurulması ile zorlu görevler, kahramanların uzun vadeli gelişimleri ve incelikli bir büyü sistemi birleştirilecek. Böylece iki türün de en güzel özellikleri alınmış olacak. Oyun birçoğumuza tanıdık gelecek olan Etheria ülkesinde geçiyor ve ejderhalar, minotaur'lar, elemental'lar gibi geleneksel Warlords birimlerini kontrol edeceksiniz. Görevler ve sürekli gelişen karakterler sayesinde oyunun konulu ve sürekli bir oyun dünyası yaratılacak. Alıştığımız

S.i.B	
TÜRÜ:	Real-time strateji
GELİŞTİRİCİ:	SSG
YAYINCI:	SSI, (800) 601-7529, *www.ssionline.com*
TAMAMLAMA YÜZDESİ:	%70
ÇIKIŞ TARİHİ:	2000'in ilk çeyreği



10 çeşit multiplayer oyun ve karakterlerinizi oyundan oyuna taşıyabilme imkanı sayesinde Battlecry'ı online oynamak oldukça eğlenceli olacak.

> "İyi yapay zeka dediğimiz şey, bilgisayardaki rakiplerinize de oyuncularla eşit davranan yapay zekadır."

Warlords'ta olduğu gibi, *Battlecry*'da da birimler büyülerden ve kahramanlardan bonus'lar alabilecekler. Oyun dünyası *Warlords*'a çok benzeyecek ve çok çeşitli oyun türleri, ayar seçenekleri, birimler gibi özelliklerle SSG'nin artık gelenekselleştirdiği serbest oynanış tarzı kendini belli edecek.

Ekibin multiplayer konusunda üzerinde çalıştığı noktalar insanı daha da heyecanlandırıyor. On değişik multiplayer çeşidi üzerinde çalışılıyor, bunlara Capture the Flag, King of the Hill ve North versus South gibi türler de dahil. Kahramanların gelişimi tek kişilik oyunda çok önemli bir yer tuttuğu için, multiplayer oyunda da ağırlığı hissedilecek. *Battlecry*'ın multiplayer versiyonunda oyuncular, online oyunlar boyunca sürekli geliştirebilecekleri karakterlere sahip olacaklar. Teoride, yüksek seviyeli birer Necromancer, Pyromancer, Barbarian ya da Ranger gibi birçok karaktere sahip olmanız mümkün. Tam dokuz tane büyülü küre ve yaklaşık 80 değişik büyü çeşidiyle büyü sistemi, oyunun en önemli kısımlarından biri olacak. Ayrıca her büyüye karşı bir büyünün bulunması da oyunda hassas bir denge kuracak. Multiplayer oyunlarda quest'lerin kullanılması sayesinde oyuncular da birimlerini ve kaynaklarını daha tutumlu kullanmaya yöneltilecek; yani her yeri fethederek genişlemek ya da önemli bir görevi tamamlamak arasında seçim yapacaksınız.

Chow'un *Warlords*'un real-time türüne dönüştürülmesi hakkında gösterdiği bir başka gerekçe de şu: SSG, özellikle de yapay zeka ve oyun dengesi bakımından, bu türde daha başarılı olacağını düşünmüş. "Her zamanki 'oyuncuların iki katı kaynağa sahip olan ve iki katı hızlı inşa edebilen bir bilgisayar rakibi yaratalım' yaklaşımını iyi bir yapay zeka tanımı olarak görmüyoruz" diyor Chow. "İyi yapay zeka dediğimiz şey, bilgisayardaki rakiplerinize de oyuncularla eşit davranan yapay zekadır." Chow bu konuyla ilgili olarak sadece yapay zekanın da kaynakları oyuncularla aynı şekilde tüketip değerlendirmesini değil, etrafı araştırmak için keşif birlikleri kullanma zorunluluğu yaratılmasını da örnek gösteriyor. SSG şimdiye dek hazırladığı yoğun ve gerçekçi yapay zeka rutinleriyle kendini zaten kanıtlamış durumda; bu yüzden yaptıkları şeyi ileri götürebilecek olanlar da yine kendileri...



GOLD BİLGİSAYAR COMPUTER MARKET

WWW. goldpc.com.tr Tel.:(0216) 418 11 44

Merkez : Nüshet Efendi Sok. No: 50 Kadıköy-İstanbul
Tel.: (0216) 418 11 44 PBX * Fax : (0216) 345 55 36

Kadıköy Tel.: (0216) 418 11 44 . Bakırköy Tel.: (0212) 542 91 60
Mecidiyeköy Tel.: (0212) 213 78 55 . Royal Tel.: (0216 330 47 54-55
Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 . Kozyatağı Tel.:(0216) 385 36 74
Gold Teknik (0216) 418 93 86 . Maltepe Tel.: (0216) 459 07 60
Fatih Tel.:(0212) 631 27 17 . Teknik Destek Tel.:(0216) 418 11 44-130

ANAKARTLAR		USD
MB AT BX VIA	SOKET	58
MB AT/ATX BX VIA	SLOT	66
MB ATX BX VIA PIII DES.	SLOT	71
MB ATX SOYO 6IZA CREATIVE SOUND	SOKET	89
MB ATX SOYO 6ZE+ 440 ZX	SLOT	94
MB ATX LX SHUTTLE+CREA.SOUND	SLOT	73
MB ATX SOYO 6 UBA UDMA-66 133 MHz	SLOT	97
MB ATX SOYO DUAL SCSI D6IBA	SLOT	292
MB ATX BX ASUS PII BF	SLOT	121
MB ATX BX ASUS PIII BF	SLOT	135
MB ATX MSI BX	SLOT	88
MB ATX BX ABIT BE-66	SLOT	135
MB ATX GIGABYTE 2000	SLOT	111
MB ATX BX GIGABYTE BX-C	SLOT	94
CPU ÇEVİRİCİ SOKET/SLOT		8

EKRAN KARTLARI	USD
VGA 4 MB 2X 3D AGP	27
VGA 8 MB 2X 3D AGP	33
VGA 8 MB 2X 3D S3 SAVAGE AGP TV OUT	40
VGA 8 MB 2X 3D TV OUT AGP	37
VGA 8 MB TNT 3400 ASUS	66
VGA 16 MB CREATIVE VOODOO BANSHEE	68
VGA 16 MB TNT2 CREATIVE AGP	87
VGA 16 MB VOODOO 3 3000 TV OUT	131
VGA 16 MB TNT ASUS V3400	114
VGA 32 MB TNT2 CREATIVE	155
VGA 32 MB ULTRA TNT2 CREATIVE	188
VGA 32 MB CREATIVE SAVAGE 4 PRO	93
VGA 32 MB CREATIVE TNT2 M64	136
VGA 32 MB TNT2 ASUS 3800	216
VGA 32 MB MAGIC TNT2 ULTRA TV OUT	161
VGA 32 MB DIAMOND TNT2 V770	155
VGA 32 MB DIAMOND SAVAGE 4 PRO	109

SABİT DİSKLER		USD
HD 4.3 GB UDMA	IDE	97
HD 6.4 GB UDMA	IDE	109
HD 6.4 GB QUANTUM WEST. DIGITAL	IDE	112
HD 8.4 GB UDMA	IDE	124
HD 8.4 GB WEST. DIGITAL UDMA 66	IDE	128
HD 10.2 GB SEAGATE UDMA 66	IDE	123
HD 10.2 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	136
HD 13.1 GB WEST. DIGITAL UDMA 66	IDE	146
HD 13.1 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	146
HD 13.1 GB QUANTUM 7200 RPM UDMA 66	IDE	176
HD 17.4 SEAGATE UDMA-66	IDE	165

GOLD INTERACTIVE

SOYO INTEL® 133 MHz MAINBOARD
64 SDIMM 100 MHZ RAM
10.2 GB UDMA HARDDISK
15" DIGITAL MONITOR
ATX RENKLI KASA
TÜRKÇE WIN98 KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVER
32 MB TNT2 MAGIC
128 BIT CREATIVE PCI SES KARTI
48X CD-ROM
56 K ROCKWELL FAX MODEM V.90
200 W SPEAKERS
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG İŞLETİM SİST.

Celeron™ 466: 954
Pentium® II 400: 1003
Pentium® III 450: 1062

FLOPPY& CD-ROM SÜRÜCÜLER		USD
CD-ROM DRIVE 44X CYBERDRIVE-DELTA		44
CD-ROM DRIVE 48X GOLDSTAR		52
CD-ROM DRIVE 48X PHILIPS BOX.		52
CD-ROM DRIVE 50X AFREEY		47
CD-ROM DRIVE 50X ASUS		56
CD-ROM DRIVE 52X CREATIVE INFRA		58
DVD-ROM 6X PIONER		98
DVD-ROM 6X CREATIVE		102
DVD-ROM 8X LG GOLDSTAR		97
DVD CREATIVE MPEG-2 KART		38
DVD CREATIVE MPEG-3 KART		120
REWRITER CREATIVE 2X2X24		166
REWRITER PHILIPS	4X4X32	230
REWRITER YAMAHA	4X4X16 SCSI	265
REWRITER RICOH	4X4X20	241

İŞLEMCİLER		USD
CPU INTEL® 366 CELERON™ 128 K.	SOCKET	57
CPU INTEL® 400 CELERON™ 128 K.	SOCKET	72
CPU INTEL® 433 CELERON™ 128 K.	SOCKET	83
CPU INTEL® 466 CELERON™ 128 K.	SOCKET	109
CPU INTEL® 400 PENTIUM® II 512 K.	SLOT	158
CPU INTEL® 450 PENTIUM® III 512 K.	SLOT	217
CPU INTEL® 500 PENTIUM® III 512 K.	SLOT	259

SIMM MODÜLLER			USD
SDIMM 32	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 64	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 128	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 32	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 64	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM 128	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ

SES KARTLARI			USD
16	BIT 3D SES KARTI		8
16	BIT 3D SES KARTI + 120 W SPEAKERS		12
16	BIT	CREATIVE ISA	24
64	BIT	CREATIVE PCI 4 SPK OUT	23
64	BIT	CREATIVE LIVE VALUE OEM	55
128	BIT	CREATIVE PCI FULL DUBLEX	22
128	BIT	CREATIVE LIVE APG	193

TV & RADYO KARTI		USD
TV	FLY TELETEXT + UK	54
TV	TELETEXT+UK FLY+RADYOLU	65
TV	MAGIC TELETEXT+UK+FM	64
TV	TELETEXT+UK+FM AVERMEDIA	90
TV	MIRO VIDEO TELETEXT + UK	97

MODEM			USD
56 K	V.90 PCI INT.	MOTOROLA	17
56 K	V.90 PCI INT.	DATRON	22
56 K	V.90 PCI INT.	ROCKWELL	19
56 K	V.90 PCI INT.	AZTECH	30
56 K	V.90 PCI INT.	APACHE BOX	43
56 K	V.90 ISA INT.	ROBOTICS	63
56 K	V.90 PCI INT.	ROBOTICS	49
56 K	V.90 EXT.	ROCKWELL	50
56 K	V.90 EXT.	DATRON	55
56 K	V.90 EXT.	ROBOTICS	90
56 K	V.90 PCMCI	APACHE	73
56 K	V.90 EXT. ROBOTICS	MESSAGE	122

MONİTÖRLER		USD
14".28 DPI	DIGITAL	115
14".28 DPI	GOLDSTAR 440SI	121
14".28 DPI	HYUNDAI	125
14".28 DPI	PHILIPS 104E	126
15".28 DPI	DIGITAL	129
15".28 DPI	GOLDSTAR 3 YIL GARANTİ	141
15".28 DPI	PHILIPS 105S	153
15".28 DPI	SONY 110 EST	209
15".28 DPI	HYUNDAI S576	140
15".28 DPI	HYUNDAI S570	146
17".28 DPI	DIGITAL	205
17".28 DPI	GOLDSTAR 775 N	252
17".24 DPI	GOLDSTAR FLATRON	376
17".27 DPI	SONY 200 EST	334
17".27 DPI	PHILIPS 107E	254
17".27 DPI	HYUNDAI	248
19".24 DPI	GOLDSTAR 910SC	439
19".25 DPI	PHILIPS 109S	555

! KREDİ KARTINA % 0 KOMİSYON

SCANNERS		USD
MUSTEK 6000 P PARALEL PORT	A4	50
MUSTEK 1200 ED PARALEL PORT	A4	58
MUSTEK 600 PARALEL PORT	A3	173
UMAX 610 P PARALEL PORT	A4	60
UMAX 1220 P PARALEL PORT	A4	99
UMAX 600 USB	A4	94

PANASONIC YAZICILAR	USD
PANASONIC KXP 1150	129
PANASONIC KXP 3696	419
PANASONIC KXP 3626	475
PANASONIC KXP 1694	339

HEWLETT PACKART INKJET		USD
HP 610C	INKJET A4	99
HP 710C	INKJET A4	142
HP 720C	INKJET A4	227
HP 1120C	INKJET A3-A4	376
HP 1100	LAZER A4	407

OKI YAZICILAR	DM
OKI ML 320 E	705
OKI ML 321 E	799
OKI ML 520 E	836
OKI ML 521 E	948

PANASONIC UPS	USD
POWERSONIC 400 ART	69
POWERSONIC 600 ART	96
POWERSONIC 1000 ART	179
POWERSONIC 2000 ART	299

MICROSOFT ÜRÜNLERİ	USD
MICROSOFT WIN 98 TR/ING OEM	89
MICROSOFT OFFICE 97 TR/ING PROF.	540
MICROSOFT OFFICE 97 TR/ING STRD.	461

KLAVYE	USD
KLAVYE Q TÜRKÇE SERİ/PS2 WIN 98	6
KLAVYE Q TÜRKÇE SERİ/PS2 MITSUMI	8

KASALAR	USD
CASE MIDI TOWER ATX	24
CASE MIDI TOWER ATX COLOR	31
CASE MIDI TOWER ATX ASUS T5	65
CASE MIDI PEGASUS PRO	45
CASE MIDI PEGASUS COMAGE	45
CASE MIDI PEGASUS PLUS	45
CASE MIDI PEGASUS FOCUS	45
CASE MIDI PEGASUS FUN	53

GOLD LEADER

MB ASUS PIII-BF155 MHz
64 SDIMM 100 MHZ RAM
13.1 GB UDMA HARDDISK
15" PHILIPS 105S MONITOR
ATX PEGASUS FOCUS COMAGE KASA
Q 98 MITSUMI KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVER
SOUND BLASTER LIVE VALUE SES KARTI
DVD-ROM 8X LG
16 MB VODOO 3 3000
ROCKWELL PCI 56K FAX-MODEM V.90
320 W SPEAKER
A4 TECH WWW WINBEST MOUSE
WIN. 98 CD + LİSANS İŞLETİM SİSTEMİ

Pentium® II 400: 1164
Pentium® III 450: 1223
Pentium® III 550: bilinmiyor

DİĞER ÜRÜNLERİMİZ İÇİN LÜTFEN ARAYINIZ.
* Bu Liste Stoklarımızla Sınırlıdır.

* K.D.V Dahil Değildir.

Şirketimiz haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkına sahiptir.

Deep Fighter

Criterion Studios, gelecekte geçen bu denizaltı savaşı oyunuyla derin sulara dalış yapıyor

Birkaç sene önce *Sub Culture* adlı derli toplu bir oyun sessizce piyasaya sürülmüştü. Zaman zaman denizin altına da uzanan çatışmaları ve Elite'tekine çok benzeyen bir ticaret sistemini bünyesinde barındırıyordu. Ama uğraştığınız şeyler şişe kapakları, sigara izmaritleri ve buna benzer çöplerdi. Nesli tükenmeye yüz tutmuş bir "büyük insanların" yarattığı kirliliğe karşı savaşan bir ırkı temsil ediyordunuz.

İşte bu güzel oyunun yaratıcısı Criterion Studios, *Deep Fighter* ile geleceğin denizaltı dünyasını bir kez daha ziyaret ediyor, hem de bu sefer gerçek anlamda... Birçok açıdan *Sub Culture*'a benzer olsa da, bu oyun onun devamı falan değil. Yapımcı yardımcısı Gruffydd Jenkins şöyle açıklıyor: "*Sub Culture*'ı özel bir oyun yapan özgün yanlarını olduğu gibi tutup, bazı yenilikler ve değişiklikler yapmaya çalıştık" diyor. "Mesela oyunu uzattık ve çok daha odaklanmış bir yapı geliştirdik; nefes nefese bir atmosfer yarattık; değişik bir puanlama sistemi sayesinde tekrar oynanabilme değerini arttırdık; oyuncunun ve diğer karakterlerin yapay zekalarının yanısıra çeşitli deniz yaratıkları için de yapay zeka rutinleri koyduk vs."

Deep Fighter, oyun boyunca kullandığınız askeri donanım düşünülerek konmuş bir isim. Lav püskürtüleri, depremler ve göçükler gibi doğal afetlerle boğuşup duran sualtı uygarlığınız, yok olmaya yüz tutmuş durumda. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi, düşmanlarınız da işinizi bitirmek için saldırıya geçmişler. Günü kurtarmak sizin elinizde ve bunu yapmak için de birçok farklı kimliğe bürünerek çeşitli görevlere atılmalı ve halkınızın dev gibi bir ana gemi olan Laviathon'u inşa ederek güvenli sulara ulaşmalarını sağlamanız gerekiyor.

Bu mücadelede, hepsi belli bir konu akışıyla birbirine bağlı olan 12 civarında görev bulunacak. Senaryonun yapısı size biraz doğrusal gelebilir, ancak korkulacak birşey yok. "Oyunda ilerledikçe" diyor Jenkins, "görevlerin yapıları oldukça gevşiyor ve daha da serbestlik kazanıyorsunuz. Mesela başlangıçta herşey belli bir akışı takip ediyor, ancak sonlara doğru ilerlemek için sürekli olarak bilmeceler çözmek durumunda kalıyorsunuz."



Deep Fighter birlikleri oldukça etkileyici; çevik saldırı gemilerinden radar bozucu denizaltılara ve bu yüzen üsse kadar birçok değişik birim var. Multiplayer oyunlar çok zevkli olacak gibi...

> "Sophisticated Object Command Interface denen bir arayüz sayesinde birçok değişik düşman çeşidi kullanabiliyor ve bunlardan herbirine farklı davranışlar, alışkanlıklar vs. verebiliyoruz."

Dinamik bir görev üreticisi sunma zorunluluğundan kurtulan tasarım ekibi, *Deep Fighter*'ın yapay zekası üzerine yoğunlaşabilme fırsatı yakalamış. Jenkins şöyle diyor: "Oyunda kendiniz ve diğer denizaltılar arasında aynen normal multiplayer oynarmış gibi bir mücadele yaratmak için Sophisticated Object Command Interface denen bir arayüz kullanıyoruz. Bu arayüz, birçok değişik düşman çeşidi kullanabilmemizi ve bunlardan herbirine farklı davranışlar, alışkanlıklar vs. verebilmemizi sağlıyor."

Deep Fighter'daki kuvvetlerde, bir sürü değişik gemi ve bunlardan herbirinin kendine özgü yetenekleri bulunuyor. Bir görevde düşmanla doğrudan karşılaşmanız gerektiğinde Standard Attack Sub, Modified Police Fighter Sub ya da Military Fighter gibi değişik gemilerle saldıracaksınız. Ancak görevlerde yalnızca düşmanla savaşmaktan başka amaçlarınız da olacak; bu yüzden de Worker Sub ve radarda görünmeyen Stealth Fighter gibi özel amaçlı denizaltılar da konmuş.


Denizin dibinde geçen olaylar, zaman zaman bilmecelerle kesiliyor ve görevinizi bitirmeniz için bunları çözmeniz gerekiyor.

Bunlar ayrıca bir network üzerinden oynarken de işinize çok yarayacak. *Deep Fighter*'ın multiplayer seçenekleri de çok çekici. Standart DeathMatch zaten olmazsa olmaz; bunun yanında Resource DeathMatch (burada oyuncular kaynakları toparlayarak bir üs kuruyor ve kendisininkini korurken rakiplerininkini yok etmeye çalışıyorlar), Free Willy denen bir bayrak yarışı ve futbol tarzında Rockball adlı bir oyun türü de bulunuyor.

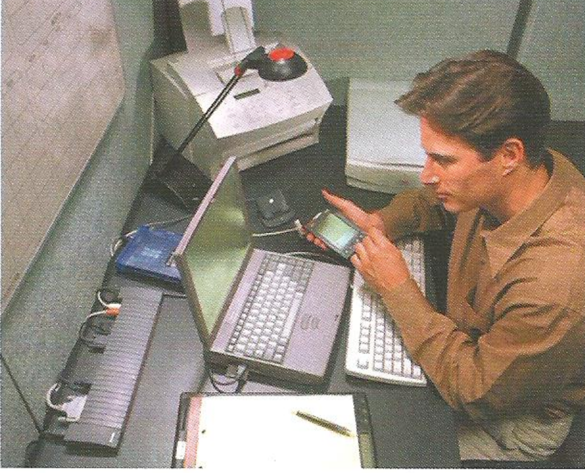
Sub Culture'ın en etkileyici özelliklerinden biri de inanılmaz grafikleriydi, *Deep Fighter*'da da bunlardan fazlasıyla göreceğiz. Jenkins'e göre oyunun gelişmiş motoru, tam dinamik renkli aydınlatmalar sayesinde su altında muhteşem görüntüler yaratıyormuş. Hacimsel sis efektleri ve geliştirilmiş bir gölge sistemi ile son derece yumuşak ve gerçekçi gölgeler de elde edilebiliyormuş. Kulağımıza çok güzel geliyor!

S.i.B

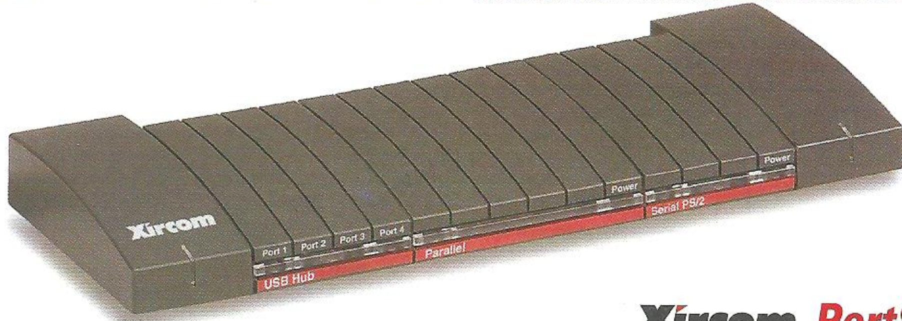
TÜRÜ: Aksiyon/Simulasyon
ÜRETİCİ: Criterion Studios
YAYINCI: Ubi Soft, (800) UBI-SOFT, *www.ubisoft.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %70
ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'in ilk çeyreği

Xircom **PortStation**

Port Genişletme Sistemi









Kolay Kullanım
Modüller kolayca birleştirilir, bir kez yazılım kuruluşu yeterlidir,PC'ye tek bir USB port aracılığıyla bağlanır.



Yatırım Koruması
Demode olmaz, eski model aygıtlar USB aygıtlara yükseltildiğinde de kullanılır, gerektiğinde yeni teknoloji modelleri eklenir.



Çok Yönlü Destek
Herhangi bir Windows tabanlı PC'de USB portla çalışır. Herhangi bir ethernet, modem, paralel veya seri aygıta bağlanır. USB aygıtlara bağlanır.



Modüler Dizayn
Farklı amaçlarla çalışan birbirine uyumlu modüller herhangi bir zamanda teknik sistem konfigürasyon değişikliğine gerek olmadan eklenebilir, çıkarılabilir.



Limitsiz Aygıt Bağlantısı
Aynı veya farklı tipte çok çeşitli aygıtların kullanımını mümkün kılar.

Xircom PortStation

"USB çıkışı olan her türlü makina için"

Port Genişletme Sistemi Windows tabanlı bilgisayarınızı networklere ve çeşitli aygıtlara tek bir USB port aracılığıyla bağlamanızın en kolay yoludur.

PortStation Sistemi 56K Modem veya 10Mbps Ethernet, printer, klavye, handheld PDA cradle, scanner, diğer eski model aygıtlar veya USB aygıtlar için neredeyse limitsiz genişleme sağlar.

PortStation sisteminin farklı amaçlarla çalışan birbirine uyumlu modül dizaynı mevcut ve gelecek yatırımlarınızı korur, kolay bir çalışma ortamı sağlar.

Xircom Yetkili Dağıtıcıları

ARENA Bilgisayar A.Ş	Tel: (0212) 233.30.50
BOYUT Bilgi Teknolojisi San. ve Tic. A.Ş	Tel: (0212) 222.78.85
INDEX Bilgisayar Sistemleri Müh. San. ve Tic. Ltd. Şti	Tel: (0212) 210.04.04
MİKROSET	Tel: (0212) 238.50.50

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ





BAĞLAN®
BİLGİSAYAR VE İLETİŞİM SİSTEMLERİ LTD. ŞTİ.

Zambaklı Sokak No: 10 80620 3. Levent - İstanbul
Telefon: (0212) 280.33.33 (pbx) Fax: (0212) 280.34.34
e-mail: info@baglan.com.tr http://www.baglan.com.tr

Battletech 3025



Solaris'e "Elveda" demeye hazırlanın

Battletech dünyasının sahip olduğu hayran kitlesi, başka hiçbir oyunun sahip olamadığı kadar azgın bir kitledir. Bir FASA masaüstü oyunu olarak başlayan ve son derece başarılı *MechWarrior* serisinin geliştirilmesine dek uzanan süre boyunca *Battletech*, hayranlarına akla gelebilecek en ayrıntılı ve zengin oyun dünyalarından birini sunmuştur. Oyuna alışık olanlar, *Inner Sphere*'daki savaşları ve sonrasında işgale kalkışan *Clans of the Periphery* kuvvetleriyle varılan anlaşmaları hemen anımsayacaklar. Eğer dev ölçekli bir multiplayer oyun için çok uygun bir evren varsa o da *Battletech* evrenidir.

Battletech delileri dışındaki insanlardan pek azı böyle birşeyin varlığından haberdardır; Kesmai'nin Gamestorm servisindeki Multiplayer Solaris oyunu, birkaç senedir oldukça sağlam bir hayran kitlesi edinmiş durumda. Kesmai'nin first-person tarzı robot savaşları ile experience yapısını birleştiren bu online oyunu, Battletech evreninin online oynamak için ne kadar çekici olduğunu kanıtladı.

Şimdi de bu başarıyı bir adım ileri götürmeye hazır olan Kesmai, şu andaki online oyun sisteminin çok geliştirilmiş bir versiyonu niteliği taşıyan ve henüz uyanışta olan aksiyon/strateji türünde çığır açacak Multiplayer *Battletech 3025* üzerinde harıl harıl çalışıyor. *Battletech 3025*, Solaris motorunu güncelleyecek ve kutulu 3D oyunlarla boş ölçüşebilmek amacıyla sağlam bir 3D desteği de getirecek.

Ancak yapımcı Nick Laiacona'ya göre asıl önemli ilerleme, *Battletech 3025*'i çok geniş ölçekli ve sürekli bir galaktik savaşa dönüştürecek olan stratejik yönleri. "Online olarak yapılan her savaş, daha büyük bir stratejik savaşa katkıda bulunacak" diyor Laiacona. "Beş Inner Sphere ırkından herbiri 10,000 oyunculuk boş yere sahip ve kimin ne işle uğraştığını düzenlemek için birçok komutan da bulunacak."

Oyunun tasarımcıları, birçok online oyunun küçük ölçekli olması yüzünden mecbur kaldığı puanlama sistemini aşarak genel bir stratejik amaç yaratmaya çalışıyorlar. Laiacona şöyle diyor: "İnsanların birinci olabilmek için anlamsızca yarışmaları yerine, herkesin aynı büyük mücadelede yer almasını istiyoruz. Mantık olarak bir sonraki adımımız bu."



Battletech'te de MechWarrior'daki kadar çeşitli ve renkli savaş robotları bulunacak.

Oyuncular ilk başladıklarında, deneyimli olanların gerisinde acemi eğitimlerini yaparak başlayacaklar. Savaşa katılmaya hazır oldukları zaman da 1900 tane değişik gezegenden (bu arada bunların hepsi *Battletech* evreninin o karmaşık yıldız haritalarıyla tutarlı gezegenler) birine giderek savaşa başlayacaklar. Gezegenlerden herbiri 169 tane altıgenden oluşacak ve komutanlar birimlerini yine altıgen şeklindeki stratejik bir haritadan yönetecekler. Komutlar herhangi bir strateji oyununda olduğu gibi; ancak *Battletech 3025*'te rakip birimler aynı altıgende karşılaştıklarında üç boyutlu bir savaş patlak veriyor. Bu çatışmanın sonucunda o bölgeyi kimin ele geçirdiği belirleniyor ve gezegeni ele geçiren taraf belli olana dek savaşlar sürüyor. "Sürekli bir RPG gibi, özellikle de gittikçe daha büyük ve güçlü birimleri kontrol etmeniz açısından..." diyor Laiacona. "Zamanla XO, CO gibi yüksek rütbelere erişebiliyor ve basamakları tırmanıyorsunuz."

> **"İnsanların birinci olabilmek için anlamsızca yarışmaları yerine, herkesin aynı büyük mücadelede yer almasını istiyoruz."**

Liderlerin karşı karşıya kaldıkları stratejik zorluklar daha da büyük olacak. Ana gezegenlerde korunması gereken askeri üsler bulunacak. Gezegenler içi ve gezegenler arası nakliye yollarının açık tutulması gerekecek, yoksa askerleriniz savaşın ortasında cephanesiz kalırlar. Bütün bunları incelikli stratejik manevralar yardımıyla becerebilirsiniz, tabii birliklerinizi real-time olarak başarılı bir şekilde yönetmek de diğer bir nokta...

Tabii ki düellolar gezegeni Solaris de yakınlarınızda olacak. Uzakdoğu sporlarında nasıl olduğunuzu test etmek istediğinizde buraya gelebilir ve kendinize bir rakip bularak dövüşmeye başlayabilirsiniz.

Bütün bunların fiyatı, ayda 9.99 dolar gibi makul bir rakam. Şu anda yaklaşık 7500 kişi oyunun beta versiyonunu test ediyor. Kesmai'nin oyun piyasaya çıktıktan sonraki beklentisi ise yaklaşık 50,000 kişi! "Umuyoruz ki RPG'lerin sunduğu dünyaların bir benzerini online olarak yaratabileceğiz" diyor Laiacona. "Ancak düzenli bir savaş sistemi de eklemeye çalışacağız. Herkesin yaptığı hareketlerin bir amaca yönelik olmasını istiyoruz." Eğer Kesmai Studios bu işi becerebilirse, bütün *Battletech* hayranlarının rüyaları gerçekleşecek gibi...

S.İ.B

TÜRÜ: Aksiyon/Strateji
ÜRETİCİ: Kesmai Studios
YAYINCI: Kesmai, (800) 819-2091, *www.gamestorm.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: %80
ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'in ilk çeyreği



Oyunun stratejik kısımları ve sadece online oynanabilir olması grafiklerin kalitesini etkilemeyecek. Normal bir aksiyon oyuncusunun beklentileri fazlasıyla tatmin edilecek.

Oyun Programcıları!

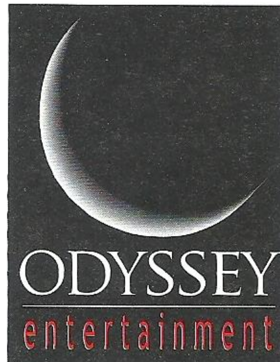
Hayaliniz Gerçekleşiyor...



ODYSSEY ENTERTAINMENT, bilgisayar oyunlarını seven, bu alanda kendini göstermek için fırsat arayan, yaratıcı, hevesli, iddialı ve kendine güvenen

Oyun Programcıları Aramaktadır.

İlgilenen adayların özgeçmişlerini faks yada posta ile göndermeleri gerekmektedir.



Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli-İSTANBUL Faks:0212.225 36 63

Sierra'da Yine Karışıklık Var!

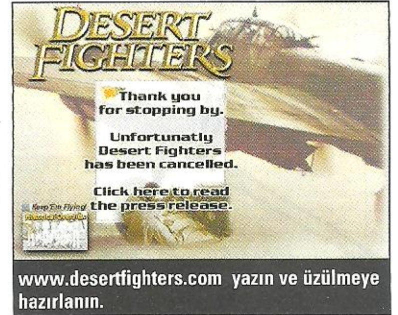
Yarım kalan oyunlar, işinden olan insanlar. Bunun adı: Yeniden Yapılanma!

Sierra'daki reorganizasyondan bahsedeli daha birkaç ay olmuşken, şirket bu günlerde beklenmeyen bir başka "yeniden-yapılanma" süreci ile çalkalanıyor. Hatırlarsanız ilk reorganizasyon sonunda şirket bünyesindeki Yosemite Entertainment, Pyrotechnix, Inc., Synergistic, ve Books That Work, Inc. gibi şirketler etkilenmiş ve 250 kişinin işine son verilmişti. Biz bu gelişmeleri bir iyileşmenin habercisi olarak yorumlarken bu son olayla artık bunun bir "trend" olduğu konusunda şüphelenmeye başladık. Ayrıca bu kararın tam da şirketin kazancının çok yüksek olduğu bir zamanda alınması olaya çok ironik bir boyut katıyor.

Bu son reorganizasyon ile SIERRA; Core Games, Casual Entertainment ve Home Productivity olarak üç parçaya bölünüyor. Core Games tek çatı altında; Valve, Impressions Software, Papyrus ve Relic gibi güçlü firmalar ile yoluna devam ederken, Casual Entertainment grubu tüm Hoyle markalı kart ve board oyunları, *You Don't Know Jack* ve *Austin Powers* için telefon yarışma hatları, 3D Ultra serisi ve birtakım avcı-balıkçı oyunlarından sorumlu olacak. Home Productivity ise ev dizaynı, bahçe düzenlemesi ve bunun gibi konularda yoluna devam edecek.

Buraya kadar her şey çok iyi gibi görünüyor değil mi? Sierra'nın başkanı Dave Grenewetzki' ye göre: Evet öyle, çünkü yaptığı açıklamada: "Geçen yıldan bu yana Sierra muazzam bir şekilde büyüdü ve karını arttırdı. Şimdi yapılan değişiklikler ile daha da iddialı yapımlar ortaya çıkacak ve böylece pozitif büyüme hızımız daha da artacak. "diyor. Ama tüm bunların sonunda işten atılacak olan 105 kişinin akibeti hakkında herhangi bir yorum yapmıyor.

Bu kişilerin işlerinden olmalarının ana sebebi, Dynamix gibi bir zamanların güçlü ve sevilen oyununun yanısıra, *Desert Fighters, Pro Pilot Paradise ve* Berkeley System-s'in Orcs: *Revenge Of The Ancient* gibi büyük projelerin de iptal edilmesidir. "Tribes" serisi ise bu girdaba girmekten Core sayesinde kurtuldu. Ama tüm bu olanları bir yana bırakın, oyun severleri en çok şok eden karar *Babylon 5* projesinin iptali oldu.



www.desertfighters.com yazın ve üzülmeye hazırlanın.

Bu oyunu kurtarmak için internette korkunç bir e-mail trafiği yaşanıyorsa da Sierra bu konuda pek geri adım atacağa benzemiyor ama başka bir firmanın oyunun haklarını alması fikri ise halen mümkün gibi gözüküyor. Öte yandan Sierra'nın Warner Bros ile olan sözleşmesi de bitmek üzere ve Sierra tarafından bu konuda herhangi bir yenileme girişimi de başlatılmadı. Bu sebeple oyunun haklarının bu şirkete devri söz konusu olabilir ama bunun maliyetinin yüksek olması da ayrı bir anlaşmazlık konusu.

Ünlü roman yazarı J.R.R. Tolkien'in katkıları ile yapılacak olan *Middle Earth Online* adlı multiplayer ağırlıklı roleplaying oyunu da iptal olma tehlikesi ile karşı karşıya olan projelerden birisi. Çünkü 2000 yılının sonlarında tamamlanması düşünülen projenin tüm ekibi şimdiden dağıtıldı. Sierra bu projeye başka bir ekip ile ve tamamen yeni baştan başlanacağını açıkladı ancak bu açıklama pek kimseyi inandıracağa benzemiyor.

Ama bu karanlık tabloyu biraz olsun renklendirecek bir gelişme de yaşandı ve İngiliz oyun şirketi Codemasters, Amerika'ya ilk "dükkanını" açtı ve başkanları Craig Alexander (Yosemite'ın eski başkanı) Sierra'nın iki yarım kalmış projesini hayata geçireceklerini açıkladı. Bunlardan ilki Sierra'nın online "devleti" olan *The Realm*, ikincisi ise *Navy Seals*.

Sierra gibi büyük bir şirketin bu gibi proje iptalleri için elbette geçerli ticari nedenleri vardır ama akla gelen soru, bu kadar progamcı ve sanatçı acaba sırf hayal kırıklığına uğrasın diye mi şirket bünyesinde başka bölümlere atandı ve projeleri yarım bıraktırıldı?

Evet, "Sierra'da değişim" adlı hikayemizin bir sonraki bölümüne kadar (!) hoşçakalın.



Sierra, Babylon 5' in iptal edildiğini açıklayınca binlerce oyun sever şok geçirdi. E-mail kampanyası ile oyuna destek yağıyor, ama fazla umutlanmayın.

Bir "Paralı Asker" ile sohbet.

Gerçek bir Soldier-of-fortune olan JohnMullins ile görüştük.

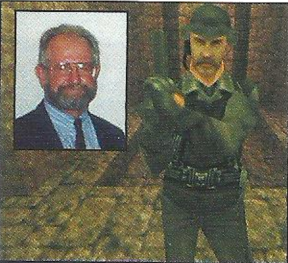
Raven Software' in yakında çıkacak olan *Soldier of fortune*' unda bir paralı askeri canlandırıyor ve göreviniz icabı kötü adamları haklıyorsunuz. Bu süper First-person-shooter, içerdiği inanılmaz şiddet sahneleri yüzünden daha piyasaya çıkmadan basının hedefi oldu. Ancak bu oyunun en önemli özelliği ise John Mullins adındaki emekli bir paralı askerin, 1960 lardan başlayıp uzun yıllar devam eden, gerçek hayattaki maceralarını oynayacak olmanızdır. Biz de bununla ilgili kendisine sorular sorduk:

PC GAMER: ***Bir insan nasıl paralı asker olur?***
MULLINS: Öncelikle ben bu tanımı kabul etmiyorum. Kelimelerin gücü vardır ve bir yerde paralı asker olduğunuzu söylerseniz insanlar sizi tepeden tırnağa silahlı, üzerinde kamuflaj giysisi, gözünü kan bürümüş bir manyak olarak hayal ediyor. Bence bize uygun terim "danışman" (nasıl yani?) gibi bir şey olmalı. Yönetim kadrolarında benim tecrübelerimde fazla kişi olmadığı için ordudan emekli oldum ve bir şirkette yöneticiliğe başladım. İnsan aç yaşayamaz.

En zor görevinizi anlatır mısınız?
Kuzey Vietnamlılardan ve Montagnard (Vietnam da yaşayan bir başka azınlık) lardan oluşmuş bir taburun bulunduğu siperlere saldırmıştık. Kazandık ve ben de "Gümüş Yıldız" aldım. Ama bir daha asla denemem.

Kaç tane kötü adam öldürdünüz?
Böyle şeyler sayılmaz. Önemli olan hayatta kalmak.

Çok para kazandınız mı?
Hiçbir zaman sabit olmadı. Yılda 180$'dan (ilk zamanlarda), saatte 250$'a kadar değişti. Bu sadece para kazanmak için yapılacak bir iş değil.



John Mullins today (inset) and a younger, virtual version of the man you'll portray in Raven's *Soldier of Fortune*.

Oyun oynar mısınız? Oynarsanız hangileri?
Son zamanlarda *Quake* ve *Rainbow Six*. Ama şu anda *Age of empires*'ı oynuyor ve çok beğeniyorum.

Oyunlar ve içerdikleri şiddet ile okullarda yaşanan üzücü olaylar arasında sizce bir bağ var mı?
Şimdi kendi çocukluğumu hatırladım. O zamanlar The wild ones, Blackboard jungle ve Rebel without a cause gibi filmlerin etkisinde kalırdık. Ayrıca Rock müziği de pek çok olumsuz etki yaptı ama bence tv, sinema ve oyunlardaki şiddeti böyle şeylere sebep göstermek biraz kolaycılık oluyor. Aileler olarak gerekli ilgiyi göstermediğimizi, öğretmenler olarak yeterli disiplini sağlayamadığımızı, polisler ve mahkemeler olarak küçük suçluları ıslah edemediğimizi, medya olarak suça özendirdiğimizi kabul etmiyor ve böylesi bir kolaycılıkla suçu başka şeylerde buluyoruz. Bunların yanında bir de gerçekten "kötü" olarak doğanlar da var tabii.

Soldier of Fortune'daki grafik vahşet için yorumunuz nedir?
Bu oyun yetişkinler için tasarlandı ve 18 yaşın altındakiler almasalar iyi olur. Oyundaki vahşet unsurları ise, kan revandan ziyade insanların öldürülüyor olmasıdır.

Oyundaki senaryolar ile sizin gerçek hayattaki yaşadıklarınız arasında tam bir gerçeklik bağı var mı?
Eğer takım çalışması olarak düşünecek olursak, evet var derim. Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi, bu oyunda da, ne kadar iyi olusanız olun her zaman takım arkadaşlarınıza ihtiyacınız olacak. Eğer tek başına çatışmaya girerseniz eninde sonunda öldürülürsünüz. 1960 larda bu şekilde ölen pek çok asker tanıyorum ve şu anda da hala ölüler.

Bir bardasınız ve biri size saldırıyor, onu hemen safdışı edebilir misiniz?
Evet, önlediğim kavgalar ettiklerimden çok çok fazla olmasına rağmen bunu yapabilirim. Ama kavga acı verir. Hiç parmağınız hastalıklı birisi tarafından ısırıldı mı? Hiç hoş değil.

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta oyunlar

PC Gamer kara listemiz her geçen ay daha da büyüyor. Bunun nedenini anlamak için müneccim olmaya gerek yok. Çünkü artık piyasaya sürülen korsan oyunların hemen hepsi beta versiyonlar. Geçtiğimiz ay ayrıca sizleri beta oyunların tepki gördüğünü gören korsancıların beta oyunlar üzerine "Final Retail Version" yazıp sizleri yanıltmaya çalıştıklarını da belirtmiştik. Bu ay ise sizlere bir kötü haberimiz daha var: Bazı oyunların beta sürüm olduklarını aylar sonra dahi farkedebilirsiniz. Yani oyunu birkaç ay oynadıktan sonra karşınıza oyunun beta versiyon olduğunu ve orijinalini almanız gerektiğini belirten bir yazı çıkabilir. Ki bu gerçek bir okurumuzun karşısına çok acı bir şekilde çıktı. Aldığı Might&Magic VII oyununu tam sürüm zannederek oynayan okurumuz, oyunu aldıktan tam beş ay sonra oynadığı oyunun beta sürüm olduğunu anladı. Artık siz düşünün oyunu bitirmenize bir kaç bölüm kaldığında ve böyle bir durumla karşılaştığınızda. Oyunun beta olduğuna mı yanarsınız, her şeye yeniden başlayacak olmanıza mı yoksa kaybolan beş ayınıza mı? Eğer siz de beta oyun mağduruysanız ya da aldığınız bir oyunun beta versiyon olduğundan şüpheleniyorsanız bize mutlaka yazın, oyun doktorlarımız teşhisi koysun ve tüm oyuncuları olası tehlikelere karşı zamanında uyarsın.

- Age of Empires II .... Microsoft
- Chessmaster7000 .... Mindscape
- Corsairs .... Ubisoft
- Darkstone .... GOD
- Drakan .... Psygnosis
- FIFA 2000 .... EA Sports
- Freespace2 .... Interplay
- Gulf War 3DO
- Homeworld .... Sierra
- Legancy of Kain .... Eidos
- Heroes of Might & Magic III 3DO
- Prince of Persia .... Redorb
- Outcast .... Infogrames
- Panzer General 3D .... Mindscape
- Rage of Mages II .... Monolith
- Seven Kingdoms2 .... Enlight
- Tekken3 (Bleem ile versiyonu virüslü) ....Namko
- Might & Magic VII 3DO
- Mig Alley .... Empire
- Rayman Forever .... Ubi Soft
- Shadow Company .... Ubi Soft
- Quake III .... id

PC GAMER Yarışması

Fifa 2000'de En Güzel Golü Atın! Hediyelerimizi Kapın!

Fifa 2000'in çıkışını kutlamak amacıyla PC Gamer-Türkiye ve Aral İthalat, "Fifa 2000 En Güzel Gol" yarışmasını düzenliyor.

Tek yapmanız gereken bir *Fifa 2000* almak (tabii ki orijinal olarak) ve 7 Ocak 2000'e kadar gollerinizi: *PC Gamer* "Fifa 2000 En Güzel Gol" yarışması, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A 80260 Şişli İstanbul adresine ulaştırmak.

Daha sonra tüm *PC Gamer* ekibi bu golleri titizlikle değerlendirecek ve *PC Gamer* Şubat 2000 sayısında kazananları açıklayacaktır. Tüm katılımcılara şimdiden bol şanslar!

İşte kazanacağınız hediyeler

BİRİNCİYE
500$ değerinde
Creative Desktop Theater 2500 + Sound Blaster Live! Valve Digital ve orijinal bir oyun

İKİNCİYE
250$ değerinde
Creative Encore 6X DVD-ROM + MPEG-II Kartı ve orijinal bir oyun

ÜÇÜNCÜYE
3 ay sınırsız
Süperonline Internet Paketi

AYRICA, İlk 10'a giren tüm katılımcılara PC GAMER Tişörtü hediye ediyoruz.

Önemli Not: Yarışmaya katılabilmek için, almış olduğunuz orijinal Fifa 2000 oyununun arka kapağındaki bandrolü keserek, gollerinizi kaydettiğiniz disketle birlikte yukarıda belirtilen tarihe kadar adresimize ulaştırmalısınız.

»PCG HABER HATTI»»»»»»»»»»»»»»»

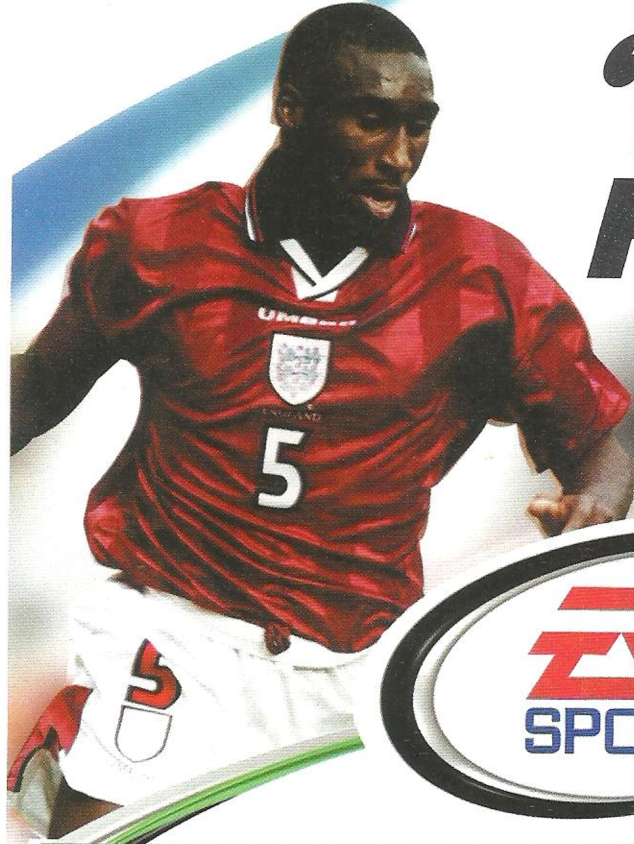
» UbiSoft tarafından Interactive Magic'ten hakları satın alındığından beri çıkıp çıkmayacağı bir muamma olan *Mortry* nihayet yeni bir yayıncı buldu, en azından Avrupa'da. HD Interactive oyunun haklarını ele geçirdi ve şimdi Amerika'daki dağıtımı için firmalarla görüşmeler yapıyor.

» Activision, *X-Man* ve *Blade* isimleri altında yapacağı ve yayınlayacağı oyunlar için Marvel Comics'le üç yıllık bir lisans anlaşmasına imza attı. Anlaşma her türlü platform için geçerli olacak ve Activision'a yakında gösterime girecek olan televizyon şovlarına ve filmlere dayalı olarak piyasaya ürünler çıkarma hakkı verecek.

» NovaLogic yakında çıkaracağı *Delta Force 2* oyununun, Voxel Space 32 grafik motorunu kullanarak 3D hızlandırılmış olarak sunulacağını açıkladı. Donanıma eklenen bu güç oyundaki birçok nesnenin render'lanmasında kullanılacak. Bu nesneler arasında binalar, taşıtlar, ağaçlar ve daha birçok şey bulunuyor.

» Infogrames bu ay çok meşguldü. Geçtiğimiz mali yıl için açıkladıkları gelirlerindeki yüzde 37'lik artışın ardından firma, geliştirici DID'i Rage'e sattı. Anlaşmanın yaklaşık olarak 9 milyon dolara mal olduğu belirtiliyor. Bunun dışında firma 11 milyon dolarlık bir başka anlaşmayla da DMA Design'ı Take Two Interactive'e sattı.

"FUTBOL FIFA'DIR"

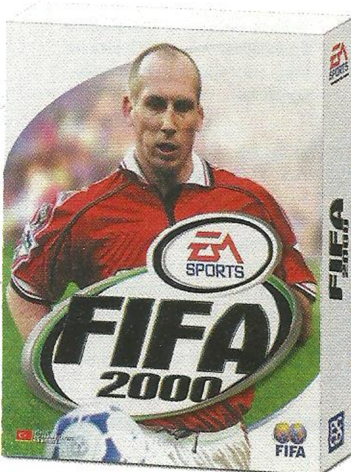


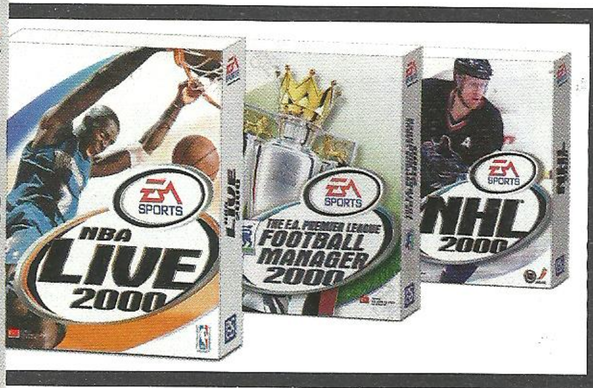




• TÜRKÇE Kullanma Kılavuzu ile birlikte..









Lemmings Tutmadı

Çok olumlu tepkiler almasına rağmen Psygnosis yeni Lemmings oyununu iptal etti



Lemmings Revolution'ın bitmiş halini görmek için tek şansımız başka bir yayıncının oyunu Psygnosis'den satın alması olacak.

Geçen ay bu sayfalarda yeni bir Lemmings oyununun çıkabileceği haberini vermiştik sizlere. Hatta bu konuda oldukça heyecanlandığımızı ve Psygnosis'in başladığı tasarımı bir an önce bitirmesini umduğumuzu da gizlememiştik. Ancak görünüşe bakılırsa Sony'nin (Psygnosis'in ana firması) büyük patronları bizimle aynı heyecanı paylaşmıyor çünkü *Lemmings Revolotion*'ın tasarımının durdurulduğu duyurusunu yaptılar.

Projenin baş programcısı Chris Chown hayranlardan aldıkları tepkilerin inanılmaz derecede olumlu olmasına ve demonun 100.000'den fazla insan tarafından download edilmesine rağmen oyunun tamamlanmasını engelleyecek bazı etmenler olduğunu açıkladı. PC'deki düşük kar payları, tahmin edilen satış rakamlarının vasat çıkması (Drakan'ın beklendiğinden az satması bu açığı daha da büyütüyor) ve *Lemmings* oyununun şimdiki piyasa koşullarında satılabilir bir oyun niteliğinde olmayacağı inancı bu kararda rol oynadı.

Yine de içimizde bu antik oyunu yakın gelecekte yeniden oynamak için küçük de olsa bir umut var çünkü Psygnosis oyunu diğer yayıncılara pazarlayabilir. Chown'un söylediğine göre oyunun tamamlanmasına sadece 3 ay kalmış. Biz yine de bekliyoruz.

»PCG HABER HATTI »»

» Infogrames'den DID'i satın alan Rage, yaptığı PC ve Dreamcast oyunlarının Güney Amerika'daki dağıtımı için Interplay'le özel bir anlaşma imzaladığını duyurdu.

» Colombia Pictures, Redneck Rampage oyun serisine dayalı bir film yapmak için Interplay'le oyunun hakları konusunda anlaştı. Filmin de oyun kadar iyi bir kalite tutturmasını umuyoruz.

» Çok uzun zamandır az duyulmuş PC oyunları yapmakta olan ThrustMaster, tüm ortaklarının onayıyla donanım kolunu Guillemont Corporation'a satmaya karar verdiğini açıkladı. Anlaşmanın bedeli 15 milyon dolar olarak bildirildi. Firma ayrıca ismini CenterSpan Communications Corp. olarak değiştirdiğini ve bundan böyle Internet iletişimi üzerinde yoğunlaşacağını da açıkladı.

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Okurlarımızın çıkışını sabırsızlıkla beklediği oyunlar....

Bu aydan itibaren okurlarımızın çıkışını sabırsızlıkla bekledikleri oyunlardan derleyeceğimiz köşemizi açıyoruz. Köşemizin amacı hem okurlarımızın en çok bekledikleri oyunları Top 10 listesi halinde belirlemek, hem de onlara bu beklentilerinde hiç de yanlız olmadıklarını göstererek bir nebze olsun avutmak. Ayrıca en çok beklenen oyun listesinin en üst sırasında yer alan oyuna oy verenler arasında yapacağımız kura sonunda kazanan kişinin ismini her ay bu köşede ilan etmemizin yanında birçok süpriz ödüller de vereceğiz. Oylarınızı nereye göndereceğinizi çok iyi biliyorsunuz: mektup@pcgamer.com.tr. veya PC Gamer, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80260 Sisli İstanbul. Bu arada unutmadan, oy verme süreniz her ayın 30'una kadar.

DIABLO II

Bu ay hem bir başlangıç olduğu, hem de köşenizin nasıl olacağını görebilmeniz için Top 10'i bizler belirledik. Ama gelecek ay bu listeyi sadece sizlerin oyları belirleyecek. Oylarınızı sabırsızlıkla bekliyoruz.

1. *Diablo II* 24%
2. *Team Fortress 2* 10%
3. *The Sims* 8%
4. *Duke Nukem Forever* 6%
5. *Ultima Ascension* 5%
6. *Gabriel Knight III* 4%
7. *Soldier of Fortune* 3%
8. *WarCraft III* 3%
9. *Command & Conquer: Renegade* 3%
10. *Quake III: Arena* 2%

PC GAMER TAVSİYE EDİYOR

Yakın zamanda çıkan oyunlardan seçtiklerimiz

FORCE 21



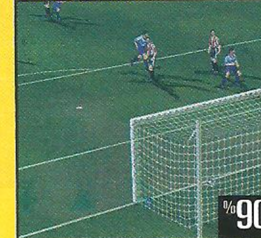
Red Strom geçtiğimiz ay sunduğu iki ayrı harika oyunla dozajı fena kaçırdı: *Rogue Spear* ve *Force 21*. *Rogue Spear*'den bir ton harika şeyler beklerken bir de önümüze süpriz olarak *Force 21* sunuldu. Sürükleyici, sağlam görevleri ve harika tasarlanmış arayüzüyle bu oyun, askeri stratejilerden hoşlananlar biçilmiş kaftan.

ROGUE SPEAR



PC Gamer ofisinde geçtiğimiz yıl en çok oynanan oyunlar arasında olan *Rainbow Six*, devamı olan *Rogue Spear* ile de bu saltanatını sürdürecek gibi. Şu anda klasmanının en iyisi olan Red Storm'un taktik ve aksiyon yüklü bu oyunundan hala elinizde bir tane yoksa çok şeyler kaçırdığınızı söyleyebiliriz.

FIFA 2000



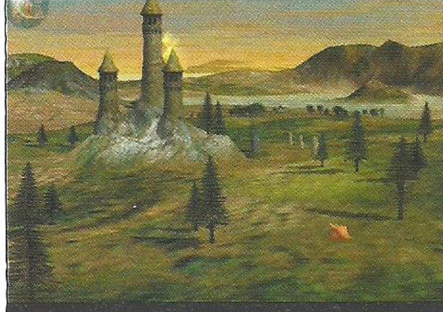
Fazla söze ne gerek. Fifa serisi, *Fifa 2000*'le kendisini bir adım daha öteye taşıyor. Futbol hastalarının her zaman derdine derman olmuş bu oyun (tabi ki PC'leri olanlar için) en son versiyonuyla da görevini tam anlamıyla yapıyor. Hem de uzun zamandır özlemle beklenen Türkiye liglerinin heyecanıyla. Aral İthalat'ın bizlere sunduğu bu muhteşem oyundan hala bir tane edinmediyseniz, durduğunuz kabahat.

Lionhead Kendine Yayıncı Buldu

Activision, Lionhead Studios'un çıkaracağı en az iki yeni oyunun haklarını satın aldı.

Önceden Bullfrog'un kuruculuğunu da yapmış olan Peter Molyneux tarafından toplanan İngiliz geliştirici grubu Lionhead Studios, şu anda üzerinde çalıştığı iki oyunun yayıncısı olarak Activision'ı seçti. Molyneux'nun seneye çıkacak olan epik strateji oyunu *Black & White*'ın yayıncısı ise Electronic Arts olarak kaldı. Big Blue Box ve Intrepid, Lionhead çatısı altındaki iki yeni ekip.

Bu ikisi, Activision anlaşmasının parçası olacak iki oyunu geliştirme işini üstlenecekler. Bu geliştirici gruplardan ikisi de Lionhead ile çalışmak fırsatını değerlendirmek için başvuran 100 civarında ekibin arasından seçildi. İkisine de Lionhead'in bütün kaynaklarına (teknoloji, yaratıcı kaynaklar, testler, sesler ve teknik destek de dahil olmak üzere) tam erişim hakkına sahip oldular. Peter Molyneux yapımcılığı üstlenirken Lionhead başkanı Mark Webley de her iki oyunun proje yönetiminden sorumlu olacak.



Lionhead'in ilk oyunu Black & White Electronic Arts tarafından yayınlanacak, ama Peter Molyneux'nun geliştirici stüdyosunun sonraki en az iki oyununun yayıncısı Activision olacak.

Ne yazık ki geliştirilmekte olan bu iki oyun hakkında çok az şey biliniyor. Aslına bakarsanız şimdilik size söyleyebileceğimiz tek şey, Big Blue Box'ın oyununun geçici adının Wish-World olduğu. Her iki ekibin de çok tecrübeli kişilerden oluştuğunu ve birçoğunun Molyneux'nun Bullfrog'dan arkadaşları olduğunu da biliyoruz. Big Blue Box ekibinin başında Dene ve Simon Carter kardeşler, Intrepid'in başında da Joe Rider, Terry Cattrell ve Matt Chilton bulunuyor.

Molyneux "Yeni iş modelimizi kurarken amacımız, dünya çapında yetenekler yetiştirebilecek ve bir sonraki nesil bilgisayar oyunlarını geliştirebilecek bir ortam hazırlamaktı. Bu gelişme yapısını destekleyecek bir yayıncıyla işbirliği kurmak çok önemliydi. Activision'ı ideal bir ortak olarak görüyoruz."

PCG OYUN TAKVİMİ

Oyun çıkış tarihleri konusunda en güvenilir rehberiniz

Evet, uzun zamandır oynadığınız oyun gerçekten çok güzeldi. Ama herzaman ki gibi o da bitti ve kendi kendinize 'Artık yeni bir oyun almanın vakti geldi' diyorsunuz. En son bitirdiğiniz oyunun ne kadar muhteşem olduğunu düşünüyorsunuz ve yine onun kadar muhteşem, yeni bir oyun istiyorsunuz. Ama bilgisayarcıya gittiğinizde 'Henüz gelmedi' ya da 'Demosu var' türünden bir cevap da almak istemiyorsunuz. İşte bu endişenize son vermek için bu listeyi hazırladık. *PCG Oyun Takvimi*'nde oyun çıkış tarihleri hakkında ihtiyacınız olan güvenilir bilgileri bulabilirsiniz. Bu bilgiler için Rich LaPorte'ye ve sitesi GoneGold'a teşekkür ederiz. Siz de son değişiklikleriyle çıkış tarihlerini *www.gonegold.com* adresini ziyaret ederek kontrol edebilirsiniz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR
TrickStyle	Acclaim	02/11/99	Doğru görünüyor
Gabriel Knight III	Sierra	02/11/99	Daha erken bile olabilir
Delta Force 2	NovaLogic	02/11/99	Büyük olasılıkla
Flanker 2.0	Mindscape	02/11/99	Daha erken çıkacak gibi
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	02/11/99	Bu civarda
Septerra Core	Interplay	02/11/99	Ekim sonu olabilir
Nox	Westwood	02/11/99	Pek şansı yok
Omikron	Eidos	04/11/99	Olabilir
Jane's F/A - 18	EA/Jane's	04/11/99	Bizce doğru
Interstate '82	Activision	04/11/99	Çok yakın
Pharaoh	Sierra	04/11/99	Biraz daha geç
Star Trek: Hidden Evil	Activision	05/11/99	Doğru zaman
Special Ops 2: Green Berets	Southpeak	05/11/99	O günlerde
Demolition Racer	Infogrames	05/11/99	Olacak, olacak
Half-Life: Opposing Force	Sierra	05/11/99	Umuyoruz
Rayman 2	Ubi Soft	09/11/99	Az kaldı
NASCAR Legends	Sierra	09/11/99	Daha sonra
X-COM Collectors Edition	MicroProse	10/11/99	Bu kesin
FIFA 2000	EA Sports	10/11/99	Gibi
Rising Sun	Talonsoft	12/11/99	Muhtemelen
Wild Metal Country	Rockstar	16/11/99	Olası
Asheron's Call	Microsoft	16/11/99	Ay sonunda
Croc 2	Fox	16/11/99	Büyük ihtimalle
NBA Live 2000	EA Sports	16/11/99	Hemen hemen!
Age of Wonders	G.O.D.	17/11/99	Şimdi değilse ne zaman?
Messiah	Interplay	17/11/99	Amin
Indy Jones: Infernal Machine	LucasArts	17/11/99	İyi olurdu
Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos	17/11/99	Merak etmeyin
SWAT 3	Sierra	17/11/99	4-10
Close Combat 4	Mindscape	18/11/99	Umut verici
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	19/11/99	Gelecek ay
Planescape: Torment	Interplay	19/11/99	Zor bir tahmin
MiG Alley	Empire	20/11/99	Bahse girebiliriz
Wheel of Time	GT	22/11/99	Nihayet
Wild Wild West	Southpeak	23/11/99	Tabii, tabii

OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR
Invictus: Shadow of Olympus	Interplay	23/11/99	Yolda
Force Commander	LucasArts	24/11/99	Küre olabilir diyor
Slave Zero	Infogrames	24/11/99	Evet
Roller Coaster Tycoon Add-on	MicroProse	24/11/99	Olmaması için neden yok
Ultima Ascension	EA	24/11/99	Dua edin
Diplomacy	Microprose	26/11/99	Olası
Earthworm Jim 3D	Interplay	26/11/99	Yüksek ihtimal
Battlezone 2	Activision	26/11/99	Yetişir
Sim Theme Park	EA	30/11/99	Umut verici
Crusaders of Might and Magic	3DO	30/11/99	Kılıçları kuşanın
Virtual Chess Academy	Interplay	02/12/99	Bekleyin
Missile Command	Hasbro	02/12/99	Biraz zor!
Trivial Pursuit NASCAR	Hasbro	02/12/99	Olacak gibi
South Park: Chef's Love Shack	Acclaim	02/12/99	Evet diyoruz
Border Zone	Infogrames	02/12/99	Oldukça doğru
Tribes Extreme	Sierra	03/12/99	Belki daha önce
Grand Theft Auto 2	Rockstar Games	03/12/99	Gecikebilir
Odium	Monolith	03/12/99	Kesinlikle
Test Drive Rally	Infogrames	07/12/99	Umut var
Unreal Tournament	GT	07/12/99	Çok yakın
Mission Impossible	Infogrames	07/12/99	Ya olacak, ya olacak
Mechwarrior 3 Expansion	Hasbro	10/12/99	Şüpheniz olmasın
Die Hard 2 Trilogy	Fox	10/12/99	Olası
TOAW II: Elite Edition	Talonsoft	14/12/99	Doğru görünüyor
South Park Rally	Acclaim	14/12/99	Hazır olun
Daikatana	Eidos	21/12/99	Öyle olmalı
Urban Chaos	Eidos	21/12/99	İstediğiniz bahse girins
Stephen King's F13	Blue Byte	21/12/99	Muhtemelen
Hidden and Dangerous Add-on	Talonsoft	30/12/99	Büyük olasılıkla
Risk 2	MicroProse	30/12/99	Daha erken
Diablo II	Blizzard	30/12/99	Atmayın!
Silent Hunter II	Mindscape	31/12/99	Güvenilir değil
Soldier of Fortune	Activision	31/12/99	Belki daha sonra
Vampire	Activision	31/12/99	2000 sendromu

Oyundan gerçeğe uzanan pist

Hasbro'nun yayınladığı GP 500 oyununu alanları hoş bir sürpriz bekliyor

Simülasyon oyunlarının en büyük özelliği bilgisayarın başına oturan kişiye gerçek bir deneyim yaşıyormuş hissini vermesidir. Daha doğrusu bir simülasyonun başarısı genellikle oyuncuya bu duyguyu ne kadar verebildiğiyle ölçülür. Ama ne kadar başarılı olursa olsun hiçbir simulasyon oyunu oyunculara söz gelimi, saçlarının rüzgarda savrulacağını vaad edemez. Peki ya ederse?

Geçtiğimiz ay İncelemeler sayfalarımızda yer verdiğimiz ve Hasbro Interactive tarafından yayınlanan, MicroProse'un oyunu *GP 500* etkileyici bir motosiklet yarış simülasyonuydu. Zaten *PC Gamer* olarak verdiğimiz yüzde 90'lık rating'le bu başarıyı geçtiğimiz ay sizlere ilan etmiştik. Kısaca hatırlayacak olursak; *GP 500*, Grand Prix yarışlarının 500cc kategorisine dayalı lisanslı bir motosiklet yarış simülasyonu. Oyunda gerçek yarış sezonlarına ait pistler, yarışçılar ve tabii ki gerçeğe uygun motosikletler bulunuyor. Siz de gerçeğine olabildiğince yakın bir sürüş keyfi yaşamak ve tabii yarışı birinci olarak bitirmek için monitörünüzün karşısına geçip adrenalin pompalamaya başlıyorsunuz. Buraya kadar her şey normal ama bundan sonrasına dikkat edin:

Hasbro Interactive *GP 500* oyununu satın alanlar için, kutuyu açtıklarında karşılarına çıkacak bir başvuru formu hazırladı. Buna göre, formu dolduran oyuncular Suzuki GSX 1300R Hayabusa motosikletlerinin test sürüşüne katılabilecek. Hayır, seyirci olarak değil bizzat o motosikletin üstünde, yani rüzgarı, motorun gücünü, hızı hissederek katılacaksınız bu sürüş keyfine. Tabii bu gerçek bir deneyim, büyük olasılıkla hataları düzeltme şansınızın olmayacağını düşünürsek motosikleti sizin kullanmanız hiç de akıl karı değil. Anlaşılan Hasbro ve MicroProse da öyle düşünmüş ve sizi motosikletin ön değil arka tekerine yakın bir yere oturtmaya karar vermiş. Yani bu test sürüşüne profesyonel bir pilot eşliğinde katılacaksınız ve güveliğinizi tehlikeye atmamış olacaksınız.

Düzenlenen bu kampanya 4 Aralık 1999 – 12 Mart 2000 tarihleri arasında ve hafta sonları gerçekleştirilecek. Ayrıca hergün için belirlenen sürüş sayısı sınırı 5. Katılım için son başvuru tarihi 1 Mart 2000 olarak açıklandı ama bizce acele etmenizde fayda var. Ayrıca *GP 500* alan gerçek motosiklet tutkunlarının hoşuna gidecek bir başka sürpriz daha düşünmüş MicroProse. Formları doldurup ilgili adrese gönderen herkese 30 Mart – 2 Nisan 2000 tarihleri arasında İstanbul Hilton Convention Center'da gerçekleştirilecek olan Motosiklet 2000 fuarına giriş davetiyesi verilecek. Böylece hayallerinizi süsleyen birçok motosikleti yakından görme fırsatı bulacaksınız.

Sonuç olarak *GP 500*, bir motosiklet yarış simülasyonundan bekleyebileceklerinizden çok daha fazlasını sunarak dikkatleri üzerine çekiyor. Oyunun kendisi zaten son derece gerçekçi ve oynanmaya değer ama işin içine gerçek sürüş deneyimi imkanı da katılınca motosikletlere ilgisi olan herkesi cezbedebilecek bir çekiciliğe kavuşuyor. Ne diyelim, bu noktadan sonra, MicroProse'dan aynı şeyi yakında çıkaracakları Falcon serisindeki uçaklar için de yapmasını bekliyoruz, pek kolay olmasa da!



Motorunuza atlayın ve tozu dumana katın! GP500 şimdiye kadar çıkan en gerçekçi motorsiklet yarışlarından birisi.

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Siz evinizde sıcacık yatağınızda tatlı tatlı uyurken bile biz oyun oynuyoruz. Bu ay herkes ayrı ayrı türlere kaptırdı gene kendini (Rogue Spear tahtında kaldı tabii ki) ve ay sonu yaklaştığında gene sorumluluklarımızı hatırladık. Pilot kasklarımızı kaldırdık, arabalarımızı garaja koyduk, silahlarımızı sakladık, bir bakalım biz bu ay neler oynadık.



BURAK *Jagged Allience* II'den gözüme uyku girmedi. Binanın içine saklanıp pencereden kurşun yağdırmak kadar zevkli bir şey yok. Ama *X-Com Apocalypse* ve *Wizardy Gold*'tanda vazgeçemedim. Bu üç oyun arasında paslaşıp durdum tüm ay.



GÜVEN "Bu aralar pek gün yüzü görmedim desem yalan olmaz herhalde. Son gözdem *Nocturne* hava aydınlıkken kesinlikle oynanamadığı için geceleri mesai yapmak durumunda kalıyorum. En kötüsü de üstümün başımın devamlı kana bulanması."



AHMET *Freespace I*'i oynadıktan sonra sabırsızlıkla *Freespace II*'yi beklemiştim.Geldiği ilk gün oyunu aldım ve tekrar 3200' lü yıllara ışınlandım. 3225 yılındaki "Great War 'da olduğu gibi *Freespace II* de de insan ırkını başarıyla korudum.



MURAT 3D aksyon türü oyunların benim için daima ayrı bir yeri oldu. Özelikle *Half Life*'tan sonra ne oynasam diye aranırken elime bir süre önce edindiğim fakat oynamaya fırsat bulamadığım *Thief: The Dark Project* geçti. Onunla oyalandım.



CÜNEYT Sizi belki oldukça şaşırtacak, ama ben bu ay uzun bir süre *Fallout 2* oynadım. Çok sağlam bir RPG olan bu oyunun dışında ise *Rogue Spear* ve *Unreal Tournament* en beğendiklerim arasında...





MUSTAFA "*Diablo 2*'yi beklerken *Revenant* ile avunmaya çalışıyorum. Dev akreplerle boğuşmaktan bıktım usandım. Neyse ki *Homeworld* var; büyüleyici müzikleriyle beni başka alemlere götürüyor. Keşke daha çok single-player görevi olsaydı."



ÜMİT Bu ay hayatım kesinlikle turn bazlı geçti. Önce *Panzer General*'de Major Victory peşinde koştum. Ardından bence tüm zamanların en iyi oyunlarından olan *Worms 2*'de mücade verdim. Bunların arasına bir de *Jagged Allience II*'yi sıkıştırdım.





MEHMET "Artık insanları böcek, evleri de kibrit kutusu gibi görüyorum; biraz alçalsam iyi olacak. *USAF*'tan başımı kaldıramadığımı anlamışınızdır herhalde. Uzun zamandır böylesine gerçekçi bir simulasyon oynamamıştım. İrtifa kaybediyorum!"



CEM Bu ay ne oynadım? Valla hangi birini söylesem ben de bilemiyorum. Zaten her yılın son iki ayında aynı şey oluyor. EA Sports oyunlarının yenileri ardı ardına geliyor ve ben hangisini oynayacağımı bilemez halde oyundan oyuna atlıyorum.





MERT Trafik sıkışık, arabalar ve insanlar üstüste, polis, kırmızı ışıklar, taksi ve dolmuşlar ve daha neler neler. Eee nerede hız yapıcam ben yaa? Tabii ki Chicago'nun geniş caddelerinde ve bir Panoz Roadster ile. Yani *Midtown Madness* oynayarak.

TAM SÜRÜM

TONIC TROUBLE™

ARALIK'ta Gazete ve Dergi Bayilerinde

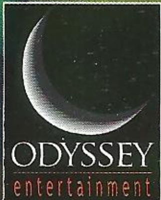
Türkiye'de ilk defa



~~25~~ DEĞİL!

ORİJİNAL SADECE 12,99 $

KDV DAHİL



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40
Faks: (0212) 233 63 15

Ubi Soft

Top 50

Sizlerin oyları ile belirlediğimiz TOP 50 listemizde bu ay bizi çokta şaşırtmayan gelişmeler oldu. Geçtiğimiz ayın lideri *Half Life* ile ikincisi *NFS IV* yer değiştirerek liderliğe *NFS IV* oturdu. *Midtown Madness* ile *Dungean Keeper II* ise yerlerini, geçen ay listeye hızlı bir giriş yapan ve bu ay da aynı hızla dördüncü sıraya yükselen *Homeworld* ile bir kaç haftadır yükselişte olan ve bu hafta beşinciliğe yerleşen *Re-volt*'a bıraktı. Bütün bunların yanında dergi olarak büyük bir beğeni ile karşıladığımız *Rainbow Six: Rogue Spear* oldukça büyük bir başarı göstererek 43. sıradan 11. sıraya yükseldi. Bu gidişle *Rogue Spear, Homeworld* ve *Re-volt* daha da yükselecek gibi görünüyor. Tabii ki bütün bunlar sizlerin oylarına göre belirlenecek. Oylarınız için: *mektup@pcgamer.com.tr.*

Aksiyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Half Life (Sierra)	46	97
2.	▲	Legacy of Kain (Eidos)	38	-
3.	▲	System Shock2 (Electronic Arts)	35	95
4.	–	Rainbow Six: Rouge Spear (Red Storm)	34	90
5.	▼	Kingpin (Interplay)	31	53
6.	–	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	26	85
7.	▼	Drakan: Order of the Flame (Psygnosis)	26	69
8.	▲	Unreal (GT Interactive)	24	92

Adventure Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Outcast (Infogrames)	28	90
2.	●	Grim Fandango (LucasArts)	23	91
3.	●	Curse of Monkey Island (LucasArts)	12	95
4.	▲	Sanitarium (ASC Games)	8	89
5.	▼	Twinsen's Odyssey (Activision)	6	80
6.	●	Myst: Masterpiece edition(Broderbund)	2	-
7.	●	Larry VII (Sierra)	1	84
8.	●	Broken Sword (Virgin)	1	82

FRP Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	▲	Silver (Infogrames)	34	81
2.	▼	Might and Magic VII (3DO)	23	63
3.	●	Baldur's Gate (Interplay)	20	94
4.	●	Fallout 2 (Interplay)	16	89
5.	●	Diablo (Blizzard)	15	90
6.	●	Return to Krondor (Sierra)	3	80
7.	●	Rage of Mages 2 (Monolith)	2	68
8.	●	Might and Magic VI (3DO)	1	90

Spor/Yarış Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	NFS IV (Electronic Arts)	48	82
2.	●	Fifa 99 (EA)	45	-
3.	▲	Re-volt (Acclaim)	39	88
4.	▼	Midtown Madness (Microsoft)	37	90
5.	▲	Driver (GT Interactive)	35	-
6.	–	NBA Inside Drive 2000 (EA Sports)	24	76
7.	▲	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	21	91
8.	▲	NHL 2000 (EA Sports)	21	89

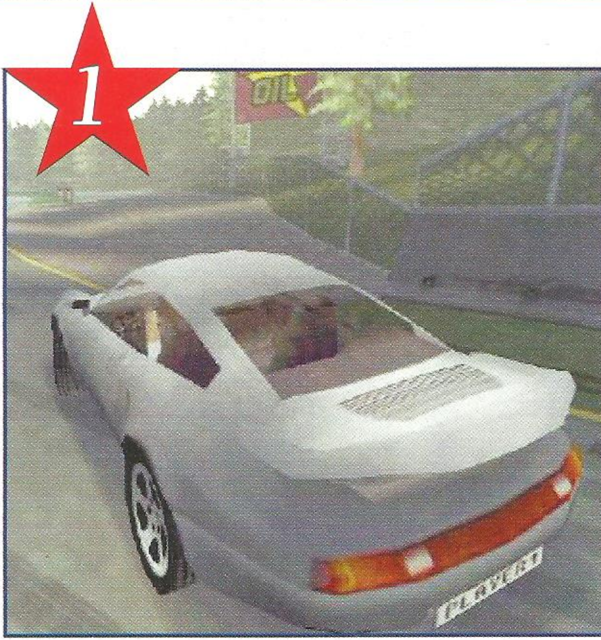
Strateji Oyunları

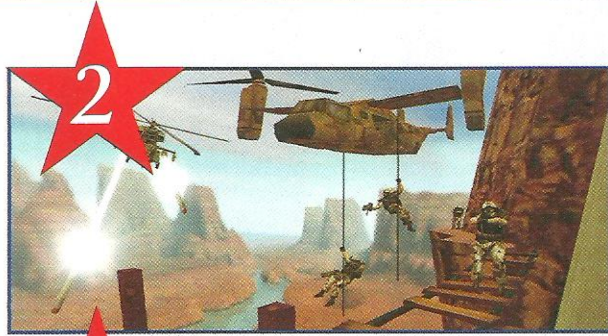
Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	▲	Homeworld	39	93
2.	▲	C&C:Tiberian Sun (Westwood)	32	73
3.	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	29	89
4.	●	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	27	89
5.	▲	Shadow Company (Ubi Soft)	23	71
6.	●	Worms Armageddon (Microprose)	20	90
7.	▼	Simcity 3000 (Maxis)	18	95
8.	▼	C&C: Red Alert (Westwood)	17	91

Simulasyon Oyunları

Bu ay	Geçen ay		Oy	Rating
1.	●	Descent III (Interplay)	37	93
2.	●	Fleet Command (Jane's)	25	89
3.	●	Fly! (GOD)	19	80
4.	●	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	15	72
5.	●	Falcon 4.0 (Microprose)	8	95
6.	●	Apache Havoc (Empire)	5	79
7.	●	Rogue Squadron (Lucas Arts)	3	88
8.	●	Europian Air War (Microprose)	1	89

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	▲	NFS IV (Electronic Arts)	SY	48	82
2	▼	Half Life (Sierra)	AK	46	97
3	●	Fifa 99 (EA)	SY	45	-
4	▲	Homeworld (Sierra)	ST	39	93
5	▲	Re-volt (Acclaim)	SY	39	88
6	▲	Legacy of Kain (Eidos)	AK	38	-
7	▲	Descent III (Interplay)	SM	37	93
8	▼	Midtown Madness (Microsoft)	SY	37	90
9	●	System Shock2 (EA)	AK	35	95
10	▲	Driver (GT Interactive)	SY	35	-
11	▲	Rainbow Six: Rouge Spear (Red Storm)	AK	34	90
12	▲	Silver (Infogrames)	FRP	34	85
13	▲	C&C:Tiberian Sun (Westwood)	ST	32	73
14	▼	Kingpin (Interplay)	AK	31	53
15	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	29	89
16	●	Outcast (Infogrames)	AD	28	90
17	▲	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	27	89
18	–	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	26	85
19	▼	Drakan: Order of the Flame (Psygnosis)	AK	26	69
20	▼	Fleet Command (Jane's)	SM	25	89
21	▲	Unreal (GT Interactive)	AK	24	92
22	–	NBA Live 2000 (Electronic Arts)	SY	24	76
23	▼	Grim Fandango (LucasArts)	AD	23	91
24	▲	Shadow Company (Ubi Soft)	ST	23	71
25	▼	Might and Magic VII (3DO)	FRP	23	63

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	▲	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	SY	21	91
27	▲	NHL 2000 (EA Sports)	SY	21	89
28	–	Shadow Man (Acclaim)	AK	21	74
29	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	20	94
30	▼	Worms Armageddon (Microprose)	ST	20	90
31	▲	Heretic II (Activision)	AK	19	89
32	▼	Fly! (GOD)	SM	19	80
33	▼	Simcity 3000 (Maxis)	ST	18	95
34	▼	Championship Manager 3 (Eidos)	SY	18	91
35	▼	Expendable	AK	18	-
36	▼	Heavy Gear II (Activision)	AK	17	92
37	▼	C&C: Red Alert (Westwood)	ST	17	91
38	▼	Jagged Alliance II (Talonsoft)	ST	17	74
39	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	16	89
40	▼	Mechwarior 3 (Hasbro)	AK	16	86
41	▲	Resident Evil 2 (Capcom)	AK	16	79
42	▼	Starwars Racer (LucasArts)	SY	16	76
43	▼	Diablo (Blizzard)	FRP	15	90
44	▼	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	SM	15	72
45	▼	Starwars Menace (LucasArts)	AK	15	71
46	▼	Total Annihilation (Cavedog)	ST	14	85
47	▲	Official Formula 1 Racing (Eidos)	SY	14	69
48	▼	Sports Car GT (Electronic Arts)	SY	13	83
49	▼	Curse of Monkey Island (LucasArts)	AD	12	95
50	–	Mob Rule (Simon & Schuster)	ST	12	82

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

DUKE NUKEM

1996 SENESİNDE 3D ARENASINA İLK DALDIĞINDA
AKLIMIZI BAŞIMIZDAN ALMIŞTI VE OYUNUN DEVAMININ YAPILMASI NEREDEYSE

FOREVER

SÜRECEK GİBİ GELMİŞTİ. BEKLENEN AN GELDİ. PC GAMER, 3D REALMS'İ İKNA EDEREK
DUKE NUKEM FOREVER'IN UNREAL MOTORUNA GEÇİŞİNDEN
BERİ YAKLAŞIK BİR SENEDİR BASINA KARŞI TAKINILAN SUSKUN TAVRI BOZARAK

İLK VE TEK

TANITIMI VE GÖRÜNTÜLERİ
SİZE ULAŞTIRIYOR. SENENİN EN MERAKLA BEKLENEN OYUNLARINDAN BİRİ. BUYRUN!

Oyundan alınan bu inanılmaz görüntüde, Earth Defense Force üyesi bir asker uzaylıların gazabına uğrarken görülüyor. Oyunun bu bölümleri Las Vegas bölgesinde geçiyor. Arka plandaki kumarhanelerin ayrıntı seviyesine özellikle dikkat!





1996 YILINDA PC OYUN PAZARI, SINIRLI TAVIRLARI, POLİTİKACILARI ANDIRAN ÜÇKAĞITÇILIĞI VE MAÇO HAREKETLERİYLE ETRAFI KASIP KAVURAN KÜFÜRBAZ BİR AKSİYON OYUNU YILDIZIYLA TANIŞTI. DAHASI, BU ADAM TUVALETLERDEN SU İÇEREK SAĞLIĞINI ARTTIRABİLİYORDU!

İŞTE BU ADAM DUKE NUKEM'Dİ

VE ONUNLA İLK TANIŞMAMIZI SAĞLAYAN 3D OYUN "ETKİLEŞİMLİLİK" KAVRAMINI YENİDEN TANIMLAMIŞTI.

3D Realms'deki geliştiriciler *Duke Nukem*'in başarısını *Platinum Pak* ve pek başarılı sayılamayacak Ninja oyunu *Shadow Warrior* ile sürdürmeye çalıştılarsa da, oyunseverler adamakıllı bir devam oyunu için yanıp tutuşuyorlardı.

3D Realms, oyunun devamı olan *Duke Nukem Forever*'da kendi geliştirdiği Prey motorunun yerine *Quake II* motorunu kullanacağını duyurduğu zaman bu açıklama şok etkisi yaratmıştı. Sonuçta *Duke* 1996 yılında *Quake* ilk başabaş bir mücadele çıkarmış ve en azından tek kişilik oyun konusunda bu yarışmayı kazanmıştı. *PC Gamer*'ın Kasım 1997 sayısında *Duke Nukem Forever*'la ilgili bir dosya daha hazırlanmıştı ve oyunun Build motorundan "gerçek" 3D'ye kayması çok doğru bir fikir olarak gözükmüştü. 1998 yılının E3 fuarındaki özel demoyu gören şanslı kişiler, Duke'u Los Angeles otoyolunda son hızla giden bir kamyonetin arkasında uzaylılarla savaşırken görme ayrıcalığını tatmışlardı.

Birkaç ay sonra 3D Realms, *Quake II* motorundan tamamen vazgeçilip piyasadaki diğer popüler motor olan *Unreal* motoruna geçileceğini duyurarak oyun endüstrisini yine şaşırttı. Bununla birlikte de *Duke Nukem Forever* basının gözlerinden tamamen kayboldu; ne bir ekran görüntüsü, ne de geliştirme süreciyle ilgili bir haber bulunamıyordu. Bundan tam bir sene sonra 3D Realms, şaheserinin üzerindeki örtüleri yavaş yavaş kaldırıyor. Beklediğimize değmiş, hem de nasıl!

TASARIMIN GİZLİLİĞİ

Oyunun bir yıl boyunca basından saklanmasının nedeni neydi? 3D Realms başkanı George Broussard'a göre bunun yanıtı çok basit: az laf, çok iş. "Oyun daha çıkmadan çok fazla reklam yapmak gibi eski bir tuzağa düştüğümüzü farkettik" diyor. "Günümüzde bir oyunun duyurusu yapıldığı andan itibaren yorumlar gelmeye başlıyor. Sonra piyasaya çıkana dek sürekli ekran görüntüleri geliyor ve bu iki sene bile sürebiliyor. Hangi oyunsever bu kadar uzun bir süre sonra ilgisini koruyabilir ki?" 3D Realms'ın bu soruna bulduğu çözüm, oyunun duyurusunu yaptıktan sonra onu tamamen gizlemek ve sessiz bir geliştirme aşamasından sonra oyunun piyasaya çıkmasına altı ay kala gözler önüne sermek.

Broussard'ın dikkat çektiği başka bir nokta da sürekli ekran görüntüleri yayınlanan oyunların nasıl "mahvolduğu." Oyuncular yeni çıkacak bir oyunun bütün yaratıklarını, silahlarını ve mekanlarını gördükleri zaman "ilginçlik" unsurunun tamamen ortadan kalktığını düşünüyor. "Bu durumda oyunu oynamanın ne anlamı var ki?" diye soruyor. "Fragmanlarında çok şey gösterdikleri için kaç tane filmin sizin için anlamını yitirdiğini düşünsenize... Yayıncı firmaların pazarlama



Acaba Duke sonunda baş edemeyeceği bir hatunla mı karşılaşıyor? Beyler, karşınızda Duke'un *DNF*'da sık sık göreceğiniz yeni kız arkadaşı BombShell!

"Come get some!" İster insan olsun, ister uzaylı; Duke'un önüne çıkan herşeyi dümdüz edeceğinden emin olabilirsiniz. Las Vegas'ı Doktor Proton'un kötü ordularından korumak için amansız bir mücadele sizi bekliyor.

müdürleri sizden tasarım aşamasında oyun görüntüleri yayınlamanızı istediklerinde hiç kulak asmamanız lazım. Bu insanların genellikle hiçbir şeyden haberleri olmuyor, sadece işlerini yapıyorlar."

Yani kısacası *Duke Nukem Forever* tam bir bilmece. En azından 3D Realms oyunun konusu hakkında kısa bir açıklama yapmıştı: *Duke Nukem 3D*'nin gerilimli bir şekilde bitmesinden sonra kahramanımız kendisine biraz zaman ayırmaya karar vermişti (belki bir süpermodelle işi bağlamıştı, kimbilir?). Ama kötüler hiç yorulmamış olacak; eski iki boyutlu *Duke Nukem* oyunlarından tanıdığımız Doktor Proton, pis kokulu garip yaratıklar ve değişik korkunç şeylerle Las Vegas'ın altını üstüne getirmiş. *Duke* oyunlarında şimdiye dek neredeyse hiç konu akışı olmadıysa da (ancak bunun *ters* bir yanı yok tabii ki), 3D Realms bu sefer Hollywood'dan bir senaryo yazarı ile anlaşmış. Amaç *Duke Forever*'ın oynanışını, duygusunu ve akışını bir aksiyon filmi şeklinde yaparak oyuncuların sürekli bir sonraki sahnede ne olacağını merak etmelerini sağlamak.


Duke Nukem Forever ekibi *PC Gamer* için poz verirken... Öndeki eleman konusunda endişelenmeyin, onlar kan değil ketçap. Gerçekten...

DUKE'U YENİDEN YARATMAK

Ekran görüntülerinden gördüğümüz kadarıyla *Duke Forever* tam bir aksiyon/gerilim oyunu gibi *gözüküyor*. Tabii bunda Epic Games'in son derece güçlü *Unreal* motorunun da etkisi büyük. Bir seneden fazla zaman önce piyasaya çıkan bir oyun için, Unreal hala grafik bakımından piyasadaki üstünlüğünü koruyor. *Duke Forever* ekibi de bu motoru bir adım daha ileri götürmeye hazırlar. "Her iki motor da harika ve kendilerine göre güçlü ve zayıf yanları var" diyor Broussard. "*Unreal* sayesinde daha geniş dış mekanlar yapabildik ve *Quake II*'den daha fazla özellik kullanabildik; bu yüzden de motoru değiştirme kararını vermek zor olmadı."

Ancak bu değişim pek de kolay olmamış. "Herşeye baştan başladık" diyor Broussard. "Haritaları dönüştürmek kolay olmadı, ama bu pek de büyük sorun yaratmadı, çünkü zaten birçoğu test haritasıydı. *Unreal* sayesinde değişik tasarımlar yapabiliyoruz. Bir ay içinde yeni haritalar yapıp çalıştırdık ve herşey yoluna girdi. Dokuları yüksek çözünürlükle yeniden yaptık, ancak hepsini PhotoShop ile yaptığımız için çok zaman kaybetmedik. Zaman kaybettiğimiz yerler, *Quake II* motoru ile uğraştığımız zamanlar ve *Unreal* motorunu değiştirme sürecimizdi."

Doğal olarak, first-person oyunlarla ilgili bir sohbette Valve'ın son derece etkili olmuş *Half-Life* oyunu anılmadan geçilmezdi. "*Half-Life* çok ilginç bir lokmaydı" diyor Broussard. "İki kez oynadım ve çok hoşuma gitti. İkinci oynayışımızda konuyu not ettik, aradaki kopuklukları doldurmak için sürekli ilginç ayrıntılar kullanmışlar. Kötü adamları vurmak ve önceden planlanmış olayları izlemekten başka birşey yapmıyordunuz, ancak herşey çok sağlam ve albenili hazırlanmıştı."

"Duke'un duyguları hakkında konuşmasını ya da harekete geçmesi gereken yerde gevezelik yapmasını beklemeyin. Adamın tek bildiği şey hala kaba kuvvet."
GEORGE BROUSSARD, BAŞKAN, 3D REALMS

Peki o zaman *Duke*'u Valve'ın bombasından ayıran şey ne olacak? Tabii ki en başta adamımız *Duke* faktörü var. "Sessiz ya da suratsız bir kahraman değilsiniz" diyor Broussard. "*Duke Nukem Forever* son derece etkileşimli olacak, kurcalamanız için bir sürü şey koyacağız. Hikaye tamamen motorla bütünleşik halde akacak ve sizin dışınızdaki karakterler tarafından size anlatılacak." Oyundaki yardımcı karakterler tam olarak açıklanmadıysa da BombShell adında bomba gibi bir hatunla tanışmaya hazır olun. Acaba kahramanımız kendisini aşkın güçlü kollarına mı bırakacak? Göreceğiz...

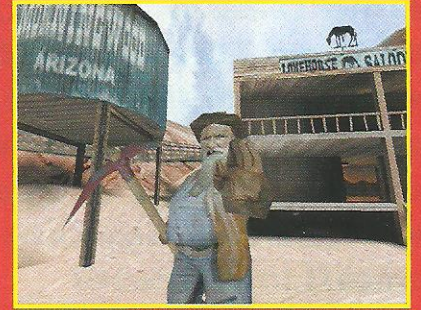
Ayrıca tabii ki adamımızdan birtakım ukalaca sözler ve küfürler duymaya da hazırlıklı olun. 3D Realms ekibi Duke Nukem 3D'de yaklaşık yüz tane farklı laf kullanmıştı ve Duke Forever'da da bu sayıyı katlamayı düşünüyorlar. Alıştığımız bütün replikler bulunacak ve bunlara daha fazlası da eklenecek. Konu akışı ilk oyundan daha sağlam olduğu için kahramanımızla diğer karakterler arasında uzun uzun konuşmalar duyacaksınız. "Ancak Duke'un duyguları hakkında konuşmasını ya da harekete geçmesi gereken yerde gevezelik yapmasını beklemeyin" diyor Broussard. "Adamın tek bildiği şey hala kaba kuvvet."


"Groovy!" 3D Realms, oyuna koyduğu bu elektrikli testere ile Evil Dead filmlerini anmadan edememiş.

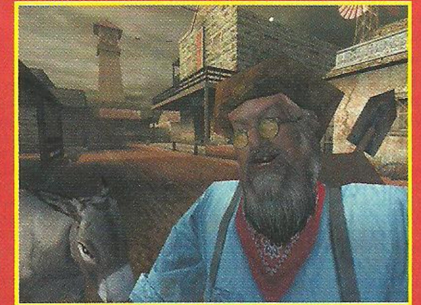
ÖNCESİ VE SONRASI

UNREAL'IN FARKI

İki sene önceki o ekran görüntülerini hatırlıyor musunuz? Duke ekibinin en son ortaya çıkardıklarının yanında onlar hiçbir şey. Bir göz atsanıza!



Düşük çözünürlüklü 8-bit dokuları ve renkli ışıkların olmamasına rağmen, iki sene önce bu görüntüler ağzımızın suyunu akıtabiliyordu. Ama 3D donanımın iki nesil ilerisine gidip 3D motorunu da değiştirdiğiniz zaman...


...sürpriz! Çok ayrıntılı modeller, son derece yüksek çözünürlüklü dokular ve aklınızın almayacağı kadar çok özel efekt... Ah, bir de oynanabilir demosunu görebilsek!



Bu resimde (bu arada arka plandaki de Hoover barajı) ekibin Unreal motoruna geçtikten sonra ayrıntı konusunda elde ettiği sonsuz serbestliği rahatça görebiliyoruz.

YENI DUKE MOTORU-UNREAL PLUS

3D Realms'deki yetenekli beyinler, *Unreal* motorunu kendilerine göre değiştirerek bu teknolojideki zayıf noktaları kapatma yolları aramışlar. Şimdiye kadar yapılan en büyük yenilik ise *Half-Life*'taki gibi bir iskelet animasyonu sisteminin kullanılması olmuş; üstelik gerçekçiliği arttırmak için bu sisteme yeni özellikler de eklemişler. "Bir sürü animasyonu gerçek zamanda rahatlıkla birleştirmemiz mümkün" diyor Broussard. Yani karakterler sizin hareketlerinizi sadece başlarıyla değil, gözleriyle de takip edebilecekler. Gözler kırpılacak ve dudak hareketleri de konuşmalara uyacak. Şimdiye dek PC'de gördüklerimizin hepsinden daha iyi olacak ve belki de Sega'nın şu meşhur Dreamcast efsanesi *Shen Mue*'ya ciddi bir rakip gelecek. Modeller arasında parça değişimi de yapılabilecek; yani kask, zırh, gözlük gibi "parçalar" istendiği zaman karakterlere eklenecek. Bu yöntemle düşmanların sürekli olarak değişik şekillerde karşımıza çıkması hedeşeniyor.

Oyundaki karakterler inanılmaz derecede fazla sayıda çokgenle üretildiği için 3D Realms, bugünün PC'lerinde işlerin karışmasını önlemek için Sven Tech'in *MRG* denen ayrıntı seviyesi sistemini kullanıyor. Bir karakter oyuncudan ne kadar uzaksa o kadar az ayrıntılı çiziliyor ve böylece hız artmış oluyor. Benzer şekilde bir karaktere yaklaştığınızda da çok iyi modellenmiş burun deliklerine kadar en ufak ayrıntısına dek herşeyi görebiliyorsunuz. Çok başarılı gözüküyor. Gerçek hayata son derece uygun bir animasyon için görüntü yakalama teknikleri de kullanılıyor ve Broussard sonuçlardan çok umutlu: "Hareket yakalama sayesinde elle yapılan animasyonları sollayıp geçiyoruz" diye konuşuyor. "Sonuçlar korkunç derecede gerçekçi."

Tabii oyunda kanlı sahneler ve vahşet kullanılmasaydı buna bir *Duke* oyunu demek de zor olurdu. Eğer içinde kedicik ve köpeciklerin olduğu oyunlardan hoşlanıyorsanız, Broussard bu oyunun size göre olmadığında ısrarlı. "Kimseyi şoka uğratmak niyetinde değiliz, ama çok gerçekçi bir oyun yapıyoruz" diyor. "*Duke Nukem Forever*, PC'deki *Er Ryan'ı Kurtarmak* olabilir. Oyunda müstehcen ve yetişkinlere yönelik içerik de bulunacak, ama çok da abartmayacağız. Burada R sınıfı bir oyun yapmaya çalışmıyoruz (oyun piyasaya çıktıktan sonra bu işi hayranlarına bırakacağız), ancak insanların ne ümit ettiğinin farkındayız." Sanırız Raven Software'in şimdiden dillerde dolaşmaya başlayan *Soldier of Fortune* oyununa benzer birşey olacak. İskelet animasyonu sistemi sayesinde kollar bacaklar kopacak, hem de elden ya da koldan olmak üzere farklı şekillerde...



Doktor Proton'un deli yaratıkları genetik olarak dönüşüme uğramışlar ve artık metal çiviler tükürebiliyorlar. Yanda taslaklarını görüyorsunuz. Adamın dizlerindeki iğnelere özellikle dikkat edin.

Duke Nukem 3D'nin en güzel yanlarından biri de Build motorunun CD'nin bir köşesine saklanmış olan level editörüydü. O zamandan beri Internet'te binlerce harita yayıldı. 3D Realms'in amacı da bu kullanıcı topluluğunu desteklemek; çünkü kullanıcılar tarafından yaratılan içerik oyunun yaşam süresini oldukça arttırıyor. *UnrealEd*'in biraz değiştirilmiş bir versiyonu olan *DukeEd*, oyunun piyasaya çıkmasıyla birlikte çıkacak ve oyun için geliştirilen diğer araçlarla eklentileri de içerecek. "*UnrealEd*'i değiştirmemizin nedeni esas olarak hareketlerdeki esnekliğin kullanılabilmesini sağlamaktı" diyor Broussard. "Oraya buraya küçük eklemeler yaparak harita tasarımcılarının isteklerine cevap vermeye çalıştık."

MULTIPLAYER

İlk *Quake*'te tüfekler ve plazma silahlarıyla klasik bir DeathMatch sunulmasına rağmen, rakibi *Duke Nukem*



> **"Kimseyi şoka uğratmak niyetinde değiliz, ama çok gerçekçi bir oyun yapıyoruz. *Duke Nukem Forever*, PC'deki *Er Ryan'ı Kurtarmak* olabilir. Oyunda müstehcen ve yetişkinlere yönelik içerik de bulunacak, ama çok da abartmayacağız. Burada R sınıfı bir oyun yapmaya çalışmıyoruz, oyun piyasaya çıktıktan sonra bu işi hayranlarına bırakacağız."**
>
> **GEORGE BROUSSARD, BAŞKAN, 3D REALMS**

3D'de küçültücü ışınlar, el bombaları ve diğer öldürücü silahlarla çok daha üstün bir DeathMatch oyunu yakalanmıştı. Oyunun devamında da aynı yol izlenecek ve Broussard'ın dediğine göre çok çeşitli multiplayer modları da bulunacak. "*Duke 3D*'dekinin aynısı olan normal bir DeathMatch'imiz olacak" diyor. "Sanırız birçok insanın klasik DeathMatch'ten sıkılmasının nedeni, bölümlerin hep uzay istasyonları ya da hayal ürünü mekanlarda olması ve silahların çok çeşitli olmaması. Striptiz kulüpleri ve kumarhaneler gibi mekanlarda DeathMatch yapabilmenizi sağlayacak ve eğlenceli silahlar sunacağız. Sadece roketatarlarla yapılan bir savaş olmayacak." Ayrıca *Team Fortress Classic*'te bir grup oyuncunun masum bir kişiyi düşman ateşinden geçirmeye çalıştığı *The Hunted* adlı bölümden de ilham alınmış. "Zamanımız kalırsa, çeşitlilik açısından diğer oyunlarda gördüğümüz modları da kullanacağız" diyor Broussard. "*The Hunted* benzeri birşey yapmak çok da zor olmayacak."

Unreal'ın orijinal network kodu öyle muhteşem falan olmasa bile, *Unreal Tournament*'ın müthiş performansını görünce bu zayıflığı unutmuştuk. *Duke Forever*'da da *Unreal Tournament* ile aynı network kodu kullanılacak ve Internet üzerinde düzgün bir oynanış sağlanacak. "*Unreal Tournament*'ın demosunu gördükten sonra sanırım kimse *Quake* motorunun daha sağlam olduğunu savunamayacak" diyor Broussard. "Network oyunumuz piyasadaki herşeyle kapışabilecek güçte. *Unreal*'ın ağ koduna hiç dokunmadık ve dokunacağımızı da sanmıyorum, zaten yeteri kadar sağlam."

Duke Nukem Forever demosundaki en ilginç anlardan biri de sürat motoru kullandığınız bölümdü. Burada Duke jet-ski kullanan adamlarla savaşıyor ve bu arada da tepeden bir C-130 uçağından sürekli ek kuvvet indiriliyordu. Bunun gibi kullanılabilir araçların konması şimdilik tasarı halinde, ancak *Duke Forever* ekibi bunu gerçekleştirmeyi çok istiyor. "Duke Forever için hazırladığımız dış mekan motoru, şu anda tam kapasiteyle çalışabilir durumda" diyor Broussard. "Yeni *Unreal* kodunu değiştirdikten sonra onu da işin içine katacağız. Eğer işler yolunda giderse siz de kullanabileceğiniz araçlara kavuşacaksınız. Teknik olmaktan çok zamanla ilgili bir sorun, ancak iki farklı motor ve iki değişik oynanış tarzı Şkri hepimizin ağzının suyunu akıtıyor. Bunu yapabilmemiz için dua edin."



Bir sürü Las Vegas kumarhanesinioyunda aynen bulacaksınız. Tabii yasal kısıtlamalar dolayısıyla isimleri biraz değiştirilmiş.

Duke 3D'nin başarısının yayılması büyük ölçüde kulaktan kulağa olmuştu, tabii shareware tekniğini de unutmamak lazım. 3D Realms, oyunun çıkışına ancak 2-3 hafta kala bir demo versiyonu yayınlamayı planlıyor. "Bunun da öncesinde yayınlarsak insanlar ilgilerini kaybediyor ve demonun anlamsız birşey olmasına yol açıyorlar" diyor Broussard.

Peki şu *Duke Forever* denen şey ne zaman piyasaya çıkacak? Tabii ki hazır olduğunda. "Sonuçta oyununuz ya iyidir, ya da kötü" diyor Broussard. "Eğer oyununuz berbatsa istediğiniz kadar atıp tutabilirsiniz, bir tek kopya da satamazsınız. Ama muhteşem bir oyunun laşarla şişirilmeye ihtiyacı yoktur." Bizce de doğru bir düşünce; ama eğer oyunun bitmiş hali de basına sızan görüntüleri kadar iyi olursa, biraz gürültü koparmasında hiç de sakınca yok! **PCG**

Sizce de bu görüntü tek kelimeyle muhteşem değil mi? Bu resmi görüp hala daha *Duke Nukem Forever* oynamayı istemeyen biri svarsa parmak kaldırsın? Kimse yok mu? Biz de öyle düşünmüştük...

Yılbaşı Özel

İÇİNDEKİLER

40

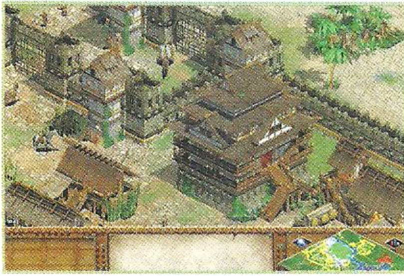
İşte yine yeni bir yıl başlıyor. Yeni bir yıl yeni heyecanlar, yeni beklentiler, yeni planlar ve tabii ki alınacak hediyeler için telaşa kapılmak anlamına geliyor. Özellikle de hayatınızda bilgisayar oyunlarına düşkün biri varsa doğru hediyeyi bulmak bir kabusa dönüşebilir. Çünkü biliyorsunuz her çeşit oyuncu var; öylesine oynayanlardan, hayatını oyunlara adayanlara kadar geniş bir oyuncu kitlesi var ve bu sizi kime ne çeşit bir yazılım ya da donanım alacağınıza karar verirken zorlayabilir. Bu noktadan yola çıkarak biz de size her fiyat ve ürün tipi dilimini kapsayan 40 ayrı yılbaşı hediyesi önermeye karar verdik. Zaten buradan da özel bir hediye seçemezseniz boşuna aramaya devam etmeyin, bulamazsınız!

TELEVİZYONDA EĞLENCE PROGRAMLARI YERİNE TARİHİ BELGESELLER İZLEMEYİ TERCİH EDENLER İÇİN:

Age of Empires II: The Age of Kings

Microsoft

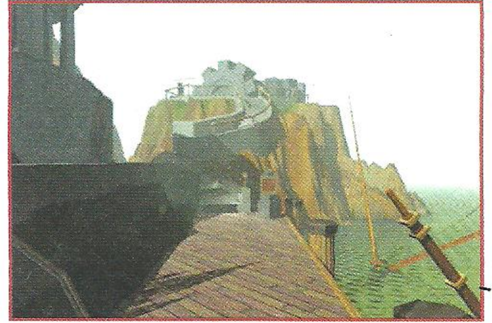
Babanız arada sırada bilgisayarın başına geçse de oyunlar konusunda pek de istekli ve başarılı değil mi? Peki oyun oynamak yerine dünya tarihindeki savaşların ve cengaver orduların anlatıldığı belgeselleri mi tercih ediyor? O halde geçtiğimiz yıl Microsoft'un çıkardığı Age of Empires oyununa gösterdiği özel ilgiyi yadırgamamalıydınız. Hem şimdi onun yeni yıla daha mutlu girmesini sağlayabilirsiniz; AOE II: Age of Kings'i alarak. Oyunda Vikingler, Keltler ve Moğollar gibi uygarlıkları yönetme imkanı bulacaksınız (açık konuşalım; kim kalabalık bir Moğol ordusunun başına geçmek istemez ki?). Joan of Arc, William Wallace ve Cengiz Han. Tümü de bu oyunda kendi tarihsel kimlikleriyle karşınıza çıkacak. Microsoft'un MSN Gaming Zone'unda Internet üzerinden bedava oynama imkanını da düşünürsek, bu yılbaşı gecesi ve sonraki birkaç hafta televizyonu babanızın hükümdarlığından kurtarabilirsiniz ama bilgisayarınızdan olma ihtimaliniz de var.



BİLGİSAYAR KULLANAN AMA OYUN OYNAMAYAN VE SİZCE ARTIK BAŞLAMASI GEREKENLER İÇİN:

Myst Masterpiece Edition

Red Orb Entertainment



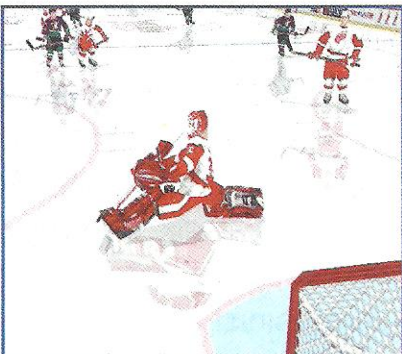
Bugüne kadar Myst hakkında bir sürü kötü şey yazdık. İlk çıktığı zaman oldukça ilgimizi çekmiş olmasını bir yana bırakırsak sonuçta biz de bütün dünyadaki sıkı oyuncuların söylediği gibi bu oyunun ağır tempolu ve gizemli bir bulmaca oyunu olduğu fikrine katılıyorduk. Ama hepimizin zaman zaman fildişi kulemizden inip gizemli, ağır tempolu bir bulmaca oyununun henüz sıkı oyunlar oynamaya kapasitesi el vermeyen çiçeği burnunda bilgisayar sahipleri için eşsiz bir doktor tavsiyesi olabileceğini hatırlamamız gerekiyor. İşte önerimiz: Hayatınızın bir parçası olan ama oyun oynamak hayatının bir parçası olmayan birine Myst'i alın. Myst gizli bir büyü gibi onu etkileyecek ve bu yeni oyuncunun oyun dünyasının derinlerindeki sırları keşfetmesini sağlayacak.

YENİ YILA İKİ DİŞİ EKSİK GİRMEK İSTEYENLER İÇİN:

NHL 2000

EA Sports

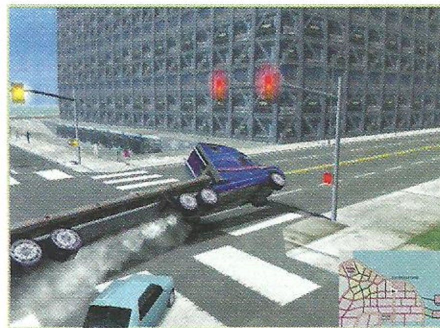
Ülkemizde her ne kadar futbolun tartışmasız bir üstünlüğü olsa da dünyanın her yerinde en sevilen sporlardan biri hokeydir. Bizde de hokey oyunlarının oldukça sevildiğini ancak futbol oyunları karşısında bu ilginin biraz sönük göründüğünü söylemek gerek. Kime NHL 2000 alacağınıza karar verirken birkaç şeye dikkat etmelisiniz; kazaklarının üstüne forma benzeri tişörtler giyiyorsa, ön dişlerinden biri kırıksa, şapkasız dolaşmıyorsa ve tabii bir çift pateni varsa ona EA Sports'un bu oyununu almakta tereddüt etmeyin. Gelişmiş 3D grafikler ve eskisinden daha gerçekçi bir fizik model sunan NHL 2000 oyunculara kendi yüzlerini bile oyunda kullanma imkanı veren ve sunduğu her türlü diğer özellik de düşünüldüğünde bilgisayar oyunları dünyasının en saygın buz hokeyi oyunu. İşte o komik tipli, sevdiğiniz arkadaşınızı yeni yıla girerken mutlu görmek istiyorsanız ona bir NHL pistinde kayması için bir fırsat verin. Bu kusursuz spor paketinin son güzelliği de EA Sports server'ı üzerinden bedava oynamanıza izin vermesi.



HIZ TUTKUSUNUN BEDELİNİ BÜYÜK CEZALARLA ÖDEYENLER İÇİN:

Midtown Madness

Microsoft



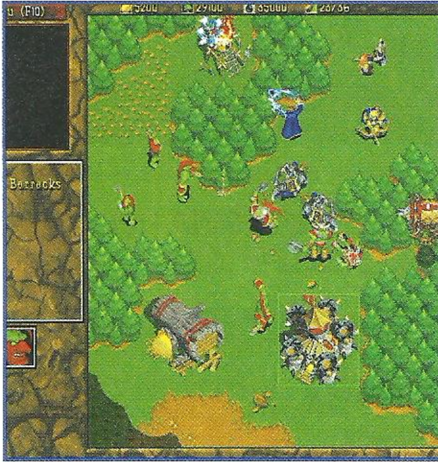
İlham kaynağını "Dünyanın En Hızlı Polis Takipleri" arşivlerinden alan ve burdaki görüntüleri evlerinize taşıyan bir oyun düşünün. Sadece bu kadar da değil, olayın geçtiği şehrin, örneğin Chicago'nun, caddelerini tümüyle gerçeğine uygun olarak modelledikten sonra bir de yol üstündeki bütün mağaza ve dükkanları da tasarlayan çılgın bir oyun bu. Burada olup bitenler insanı öfkeden kudurtabilir de keyiflendirebilir de. Eğer bir oyunda yasalara bağlı kalmanın hiç de gerekli olmadığını düşünüyorsanız sizin için ikinci durum geçerli demektir ve bu Microsoft'un Midtown Madness'ını mutlaka denemeniz gerektiği anlamına gelir. Bu oyunda kullanacağınız araç bir Wolkswagen Bug, 99 model bir Ford Mustang, bir kamyonet ya da bir otobüs olabilir. Bunun dışında karşınıza trafik lamları, posta kutuları, vitrin camları ve söylemeye gerek var mı, çarpabileceğiniz milyonlarca araba çıkacak. Muhteşem zincirleme kazalar yapabilir, peşinizde bir polis ordusuyla bütün caddeleri birbirine katabilirsiniz. Her zaman karşınıza çıkmayacak kadar eğlenceli.

GERÇEK OYUN UZMANLARI İÇİN;

WarCraft II Battle.net Edition

Blizzard Entertainment

Real-time strateji meraklıları yanlız kaldıkları zaman genellikle Warcraft II'nin haylini kurdukları gözlerinden okunabilir. Orc'lar ve İnsanların savaşını konu alan oyun real-time stratejinin modelini belirleyen oyun olmuştur. Blizzard kısa bir süre önce Warcraft III'ün müjdesini verdikten sonra hayranlarına büyük bir iyilik daha yaptı ve Tides of Darkness'ın internet uyumlu versiyonunu piyasaya sürdü. Bu sürüm oyuncuların Blizzard'ın çok başarılı oyun server'ı olan Battle.net üzerinden ücretsiz olarak bağlanabilecekleri ve Azeroth topraklarında artık online savaşabilcekleri bir imkan sağlıyordu. Diablo ve Starcraft'ı Battle.net üzerinden oynayanlar zaten server hakkındaki beğenilerini ortaya koyuyorlardı ve Warcraft II'yi aynı server üzerinden oynamayı uzun zamandır bekliyorlardı.

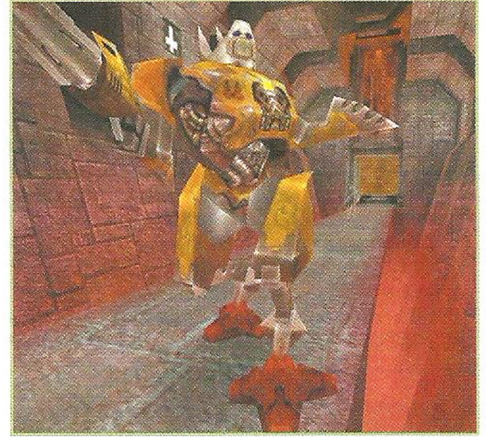


İYİ HUYLU, BARIŞ SEVER VE GERÇEK SİLAHLARDAN KORKAN TÜM ÇOCUKLAR İÇİN:

Quake III Arena

id Software

id Software hakkında söylenecek ne kaldı? Gelmiş geçmiş en güçlü PC oyunları firması mı ya da en tartışmalı? Doom aksiyon oyunlarını yeniden canlandıran ve oğlunun ansızın tuhaf alışkanlıklar edinmeye başladığını gören bir çok anneyi telaşlandıran bir oyundu. Aslında bilgisayar karşısında oynanan oyunların kimseye bir zararı olmadığını ve id'nin son oyunu Quake III Arena'nın aksiyon hayranları için tartışmasız en iyi hediye olduğunu hepimiz biliyoruz. Bugüne kadar gördüğümüz 3D oyunlar içinde en etkileyici grafik efektlerini sunması ve online oyunculuğa getirdiği yenilikleriyle QIII multiplayer geleneğini de değiştiren çok başarılı bir oyun. Dedikodulara inanmayın, Quake III Arena vurucu ve biraz karanlık bir aksiyon oyunu arayan herkes için kaçırılmaması gereken bir fırsat.

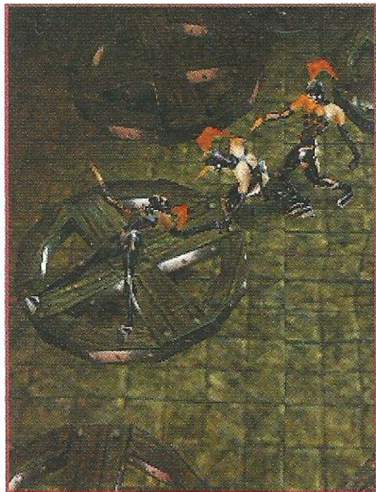


İÇİNDE KÜÇÜK BİR ŞEYTAN YAŞAYAN OYUNCULAR İÇİN;

Dungeon Keeper 2

Electronic Arts

İyi bir akşam eğlencesi nasıl olur? Kölelere işkence ederek, adamlarınızı tokatlayarak, onları yeraltı tünellerinizde, üstelik koşullarını daha da ağırlaştırarak çalışmaya zorlayarak ve evinizi ziyarete gelen soylu gezgincilere pusu kurarak mı? Tüm bunlar Dungeon Keeper 2'de bulacağınız eğlencenin birer parçası. Bir çeşit "şeytan simulasyonu" diyebileceğimiz bu oyunda bir yeraltı ininin amansız koruyucusu rolündesiniz. İşiniz bir yandan iğrenç zindanınızı geliştirmek bir yandan bunu yapmanıza yardımcı olacak iş gücünü ve mali kaynakları sağlamak bir yandan da dışardan gelebilecek tehditlere karşı uyanık olmak. Horned Reaper ve onun yönetimindeki mazohist yaratıklarıyla tuhaf karakterler sunan bu oyun herkes için çok iyi bir fikir olmayabilir. Ama kara mizaha yatkın olanlar için son derece eğlenceli bir deneyim olacağı kesin.

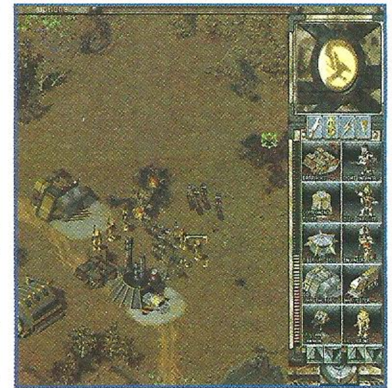


FETHETME İÇGÜDÜSÜYLE DOĞANLAR İÇİN;

Command &Conquer Teil3:Operation Tiberian Sun

Westwood Studios

İşte efsanevi oyun. İlk çıktığı zaman kendi türü içinde bir devrim yarattı. Öncü oldu. Oyunun kendisini izleyen add-on ları ve oyunun ikincisi olan Red Alert bize her zaman istediğimizden de fazlasını verdi ve oyun çıtayı her seferinde biraz daha yükseltti. Bir sürü başarılı ,başarısız taklitleri çıktı ama kimse onun kadar iyi bile olamadı. C&C 3 ise bu çizginin gene dışına taşmayıp aynı güzellikte bir oyun olarak karşımıza çıktı. Gene yeni birimler daha da düzeltilmiş kontrol sistemi, çok daha akıllı bir yapay zeka daha gerçekçi çarpışmalar, daha mantıklı bir senaryo, mükemmel ara videolar,daha esnek oynama şekli,inanılmaz güzellikte müzikler ve bir o kadar etkileyici efektler, daha, daha, daha....Kim ne diyebilirki? Bu oyun yeni değil, her çıkan versyonuyla "daima" bir klasik. Hiç kimse böyle bir hediyeye burun kıvıramaz. Hele birde hemen tükeneceği ve tekrar kolay kolay bulunamayacağı düşünüldüğünde her arşivde bulunması gereken bir parça. Kendinize bile hediye edebilirsiniz.



ÖZGÜRLÜK İÇİN SAVAŞAN AMA KARŞILIĞINI NAKİT OLARAK İSTEYENLER İÇİN;

Jagged Alliance II

Sirtech

Jagged Allıance I'i ilk gördüğümde çok ilgimi çekmişti. Paralı askerlerden bir takım kurmak ve onlarla harekata katılmak çok çekici gelmişti bana. Adamların tüm techizatını ayarlamak ve özelliklerine göre strateji kurmak onları gözümde canlı birer karakter haline sokmuştu. Hele Fidel'in "Şimdi meşgulüm" deyim emirlerime cevap vermemesi ya da kafasına göre ateş açması gibi karakterlere hayat veren özellikler beni daha da etkilemişti.JA 2'de ise tüm bunların yanında gerek senaryo gerek oynanış bakımından oyunun ne kadar geliştirilmiş olduğunu görmek beni daha da etkiledi. Arabirim yanında oyunda sanal bir laptop kullanıyorsunuz ki gerçekçiliği çok arttırıyor. Düşman askerlerinin türlere ayrılması yanında kendi milis güçlerimle beraber çatışmaya girebilmem, yeni silahlar, bir sürü şehir, yan görevler, yeni mekanlar, çeşit çeşit NPC, ara videolar, hangi elemanı seçsem vs derken oyunu zaten bitiriveriyorsunuz, rahatlıkla söyleyebilirim bitirdiğinizde o kadar inanılmaz bir tatmin ve zafer duygusu duyuyorsunuz ki içinizden "viva "diye söylenirseniz şaşırmayın.





HAYAL KIRIKLIĞINA UĞRAMIŞ İŞ GEZGİNLERİ İÇİN;

Flight Simulator 2000

Microsoft

Pek az yazılım firmazı uçuş simülasyonlarında Microsoft'un uluştığı başarıya ulaşabildi. 15 yıldan uzun bir süredir Flight Simulator serileri ticari ve sivil havacılık simülasyonu meraklılarının beklentilerini fazlasıyla karşıladı. Serinin milenyum versiyonu için Bell helikopteri ve hayranlık uyandıran Concorde superjet gibi kayda değer gelişmeler eklenmiş. Bunların hepsinden daha iyi olan özelliği ise Flight Simulator'un internetten downlaod edebileceğiniz gerçek zamanlı hava raporlarına uygun olarak oynanabilmesi. Oyun, havayolu şirketlerinin gerçek uçuşları için kullandıkları uydu veri tabanından gerçek hava durumlarına ulaşabiliyor ve bu sayede şu anda dünyanın herhangi bir yerindeki hava durumuyla simülasyon tecrübenizi arttırabiliyorsunuz.

BİR DAHA ASLA GÖRMEYECEĞİNİZ İÇİN HİÇ UMURSAMAYACAĞINIZ OĞLUNUZ, KOCANIZ VE ERKEK ARKADAŞINIZ İÇİN...

EverQuest

Sony

Bu hediyeyi kesinlikle emin olmadan almayın çünkü sevdiğiniz birini bağımlılık ihtimali en yüksek oyunlardan birinin içine itmek üzeresiniz. Sony'nin EverQuest oyunu oyuncuları; tamamen 3D ile yaratılmış, yaşamak istedikleri her türlü Dungeons & Dragons tecrübesini yaşamaları için Norrath topraklarının fantazi mekanlarına götürüyor. Oyunun gerçek güzelliği aynı oyun dünyasını paylaşan binlerce insan oyuncudan oluşan bir halkı olması. Oyun bilgisayar kapandıktan sonra bile devam ediyor, siz daha sonra geri döndüğünüzde etrafındaki dünyanın değişmeye devam etmiş olduğunu görüyorsunuz. İşte fantazi oyuncularının uzun zamandır bekledikleri şey; Elf'leri, gnome'ları troll'leri canlandırabilecekleri gayet güzel grafikli, bağımlılık yaratacak bir oyun. RPG hayranları bu oyuna bayılacaklar ama siz en iyisi onların bir daha bilgisayar başından kalkabilmeleri konusunda boşuna umutlanmayın.

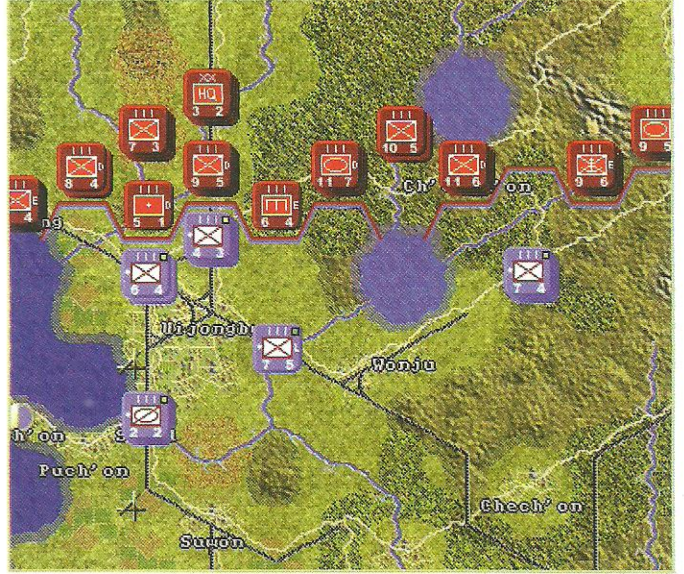


MASAÜSTÜ GENERALİ İÇİN

The Operational Art of War

Talonsoft

Dürüst olalım; bunlar sadece hiç de ilginç olmayan haritalar üzerindeki ufak tefek, üzerleri garip sembollerle dolu birimler. Ama bunu gerçek bir savaş oyunu meraklısının önüne koyarsanız işte o zaman anlam bulmaya başlarlar. The Operational Art of War gayet detaylı bir şekilde 2. Dünya Savaşı'ndaki hemen hemen tüm birliklerin bir araya getirilmesinden oluşuyor. Buna birde add-on'ları eklediğinizde eğlence 20. Yüzyılın ortasındaki silahlı birliklerin çatışmalarına kadar dayanıyor. Oyundaki detayların seviyesi kumanda etmeye, teçhizatları sağlamaya ve en ufak birimlere kadar detaylı emirler yağdırmaya kadar varan inanılmaz boyutlarda. Ve tüm bunlardan daha da iyisi oyundaki her seçeneği kendi isteğinize göre ayarlayabiliyorsunuz. Senaryolarınızı ve hemen hemen her türlü emir zincirini dilediği gibi ayarlamak her savaş oyunu meraklısı için bulunmaz bir nimet.





BİLGİSAYARININ NE KADAR YAVAŞ OLDUĞUNU FARKETTİĞİNDEN BERİ AĞLAYAN OYUNCULAR İÇİN;

3DMark 99 MAX PRO

Futuremark Software

Yılbaşında hediye alacağınız tüm oyuncular için geçerli olmayacak olsa da Futuremark Software'in kusursuz 3Dmark 99 MAX PRO'su sisteminin ve/veya 3D hızlandırıcı kartının gücünü sonuna kadar sınamak isteyen oyuncular için mükemmel bir seçim. 3DMark görüntü kartınız ve sisteminizi düzinelerce teste tabi tutuyor ve sonuçları ister tek tek ister toplam olarak ortaya koyuyor. Bu programı bizde ekran kartı ve bilgisayarları test etmek için kullanıyoruz. Bu hediyeyi alırken göz ardı etmeniz gereken sorun belkide, sisteminin bir 486SX'ten sadece birazcık daha iyi olduğunu acı bir şekilde farkeden oyuncuların yüzlerinde oluşabilecek telafisi imkansız hayal kırıklığı ifadesi olabilir.

FUTBOLDAN HOŞLANIP FIFA'DAN UZAK KALAMAYAN OYUNCULAR İÇİN;

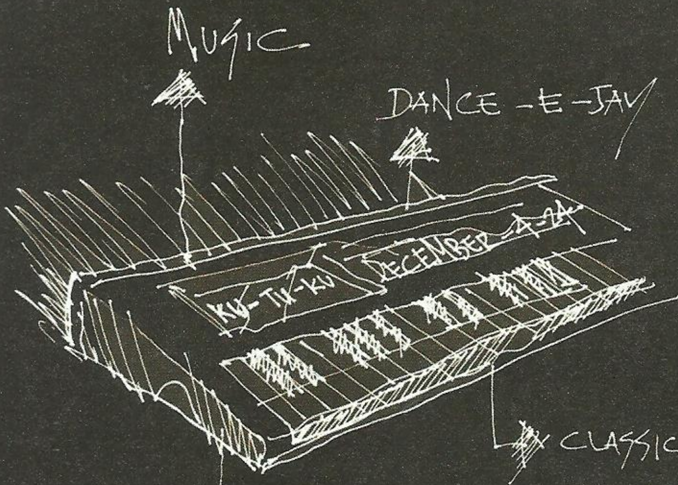
Fifa 2000

EA Sports

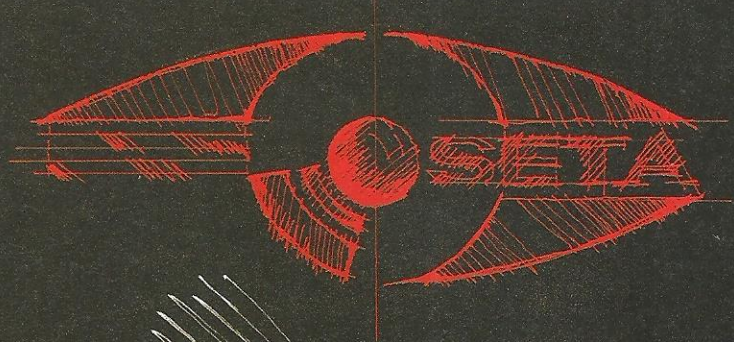
EA Sports geçtiğimiz yıllarda olduğu gibi, 2000 yılını da yeni bir Fifa ile karşılıyor. Ama bu kez daha öncekilere göre çok farklı bir oyun ile karşı karşıyayız. Bu fark oynanabilirlik veya buna benzer özelliklerden kaynaklanmıyor. Fifa 2000'de Türkiye Birinci Ligi takımlarının hemen hepsini bulabilmek mümkün. Hemen hepsi diyoruz, çünkü sadece Galatasaray yok. Ama bu eksik, oyunun Galatasaray taraftarları tarafından beğenilmeyeceği anlamına gelmiyor. Zaten futboldan hoşlanıp da Fifa 2000'e kayıtsız bir oyuncu bulunabileceğini düşünmüyoruz.

Oyun hem grafikleri, hem ses efektleri hem de oynanabilirlik açısından türünün en mükemmel örneği. Başkaları ne düşünürse düşünsün, bugüne kadar piyasaya çıkmış hiç bir oyun, Fifa 2000'in rakibi değil. Onlar kendi aralarında mücadele ede dursunlar, Fifa 2000 tahtında oturmaya devam ediyor. Kolay kolay da oradan inmeye niyeti yok.





RAVE-E-JAY



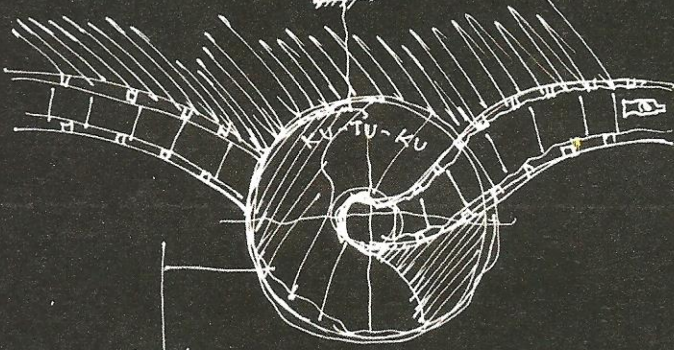
JAGGED ALLIANCE 2

EARTH 2140

JACK ORLANDO

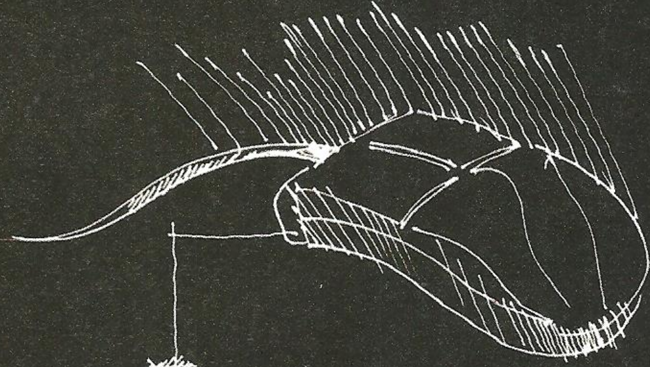
PC GAMES

VIDEO-CD



FERHAN ŞENSOY

EŞEK ARILARI
GÜLE GÜLE GODOT
İÇİNDEN TRAMVAY GEÇEN ŞARKI
KÖHNE BİZANS OPERASI



INTERACTIVE CD-ROM
ATATÜRK CD-ROM
U.F.O CD-ROM



TEL: +90 (216) 463 4376
FAX: +90 (216) 463 4377
www.setalimited.com.tr.

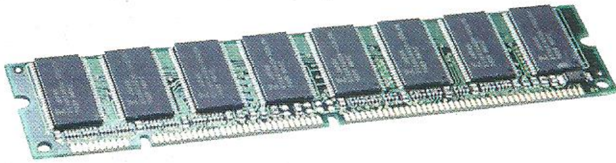
ANA DAĞITICI: FANATİK GÖRÜNTÜ SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.

SETA NEW SERIES
TEL: (0216) 422 4000-01
FAX: (0216) 318 9266

OYUNLARININ YAVAŞ ÇALIŞMASINI ARTIK CİDDİ BİR SORUN OLARAK GÖRENLER İÇİN;

128MB RAM

Son zamanlarda RAM fiyatları delirmiş gibi görünüyor. Bir hafta PC-100 SDRAM'in 128MB DIMM fiyatları 70 dolarken bir sonraki hafta 236 dolara fırlıyor. Geçtiğimiz günlerdeki RAM fiyatlarının yükselişilerinin bir kısmı yapay olmasına rağmen Tayvan'daki deprem felaketinin de artışa yol açtığı da bir gerçek. Bu belkide listemizdeki en ucuz hediye olmayabilir ama ne kadar RAM'iniz olduğuyla orantılı olarak muhtemelen en önemlilerinden biri. Son dönemde çıkan oyunlar şimdiye kadar çıkmış olanlar arasında RAM konusunda en aç gözlü olanları. Ekstra RAM taktığınızda hem yükleme hemde oynanabilirlik açısında oyunlardaki büyük performans atışının farkına varacaksınız. En basit haliyle, daha fazla RAM'iniz olduğunda program hard diskinizi kullanmak yerine önemli verileri çok daha hızlı olan RAM'inizde saklayacak ve çok daha hızlı bir şekilde erişebilecek, özellikle oyunların kilit anlarında (örneğin Rogue Spear'de kapıyı, arkasında saklanan teröristi ortaya çıkarmak için açtığınız anda!). Açıkçası daha fazla RAM eklemeniz oyunların daha iyi görünmesini sağlamayacak, ama sisteminizde yeteri kadar hafızanız olmadığında bilgisayarınızın bu eksiği gidermek için sürekli hard diskinize başvurmasını engelleyecek. Gerçektende bu hediye verilmeye değer.



SESKARTI OLMASADA HER ŞARTTA OYUN VE MÜZİKTEN UZAK KALMAK İSTEMEYENLER İÇİN;

ENCORE P-SC1 USB Speaker Converter

Encore

Bilgisayarınızda external olarak kullanacağınız her türlü cihaz için en popüler port USB portu. Bu portun en alışılmadık kullanım şekli ise audio alanında ortaya çıktı. İşte bu bahsedeceğimiz ürün USB portunu kullanan ve dijital olarak topladığı sesleri duyabileceğimiz analog hale çevirip bize sunan Encore USB Speaker Converter. Yani bilgisayarınızda ses kartı olmasa bile oyunların yada mp3'lerin digital olarak duyamadığınız seslerini size ulaştırabiliyor. Özellikle iş yerindeki ses kartı olmayan bilgisayarda gizlice oyun oynamak yada mp3 dinlemek istiyorsanız ihtiyacınız olan cihaz bu. Birde yanınıza kulaklık alırsanız, taşınması gayet kolay ve yazılım gerektirmeyen plug and play özelliği olan bu cihazı tam bir gizlilik içinde kullanabilirsiniz.



Fakat ne yazıkki bu piyasada benzeri olmayan ürünün önemli bir sorunu var, kompleks seslerde ve yüksek kalitede olan efektlerde bozukluklar ve cızırtılar ortaya çıkıyor.

BİLGİSAYARININ KABLOLARI TARAFINDAN HAPSEDİLMEKTEN SIKILANLAR İÇİN;

Logitech CORDLESS

Logitech

Bilgisayar masanızın üzerindeki kablo yığınına artık alışmışızdır. Mouse'un kablosu klavyeninkine takılıp ekranda yönetiğiniz karakterle birlikte klavyenizde sola gitmeye başlayana kadar çoğu zaman hatırlamayız bile. Yada o kadar kısadırlarki mouse yada klavyenize erişebilmek için sandalyenizi iyice yaklaştırıp masanın üzerinde paralel bir konum almanız gerekir. Bunlardan daha kötüsü ise o çok önemli ve narin kabloların ne yazıkki sert ve ani hareketlere verdikleri o acıklı tepkidir (fizikte "kopma"). İşte tüm bunlara çare Logitech Cordless ile mümkün olabiliyor. 2 metrelik menziliyle kablosuz klavye ve mouse ayarlanabilir frekans ayarlarıyla masa üstünüzü farklı bir boyuta taşıyor. İki disketten oluşan yazılımı mouse'un üzerindeki üç tuşa farklı fonksiyonlar yüklemekte dahil bu ürünleri kullanırken ihtiyacınız olan tüm yazılımları sağlıyor. Ayrıca Intellimouse özelliği sayesinde sağ ve sol tuşun ortasındaki tekerlek sayesinde destekleyen uygulamalarda scroll ve zoom da yapabiliyorsunuz. Bilgisayarı ile kablosuz iletişime geçmek isteyenler için iyi bir seçim.



DÜNYADAKİ EN İYİ, EN GÜÇLÜ VE EN KOMİK İSİMLİ 3D KARTINI ARAYANLAR İÇİN;

NVIDIA GeForce 256

Creative Labs, Guillemot ve diğerleri

Grafik çipleri tarihinde pazarlamacılar hep gayet etkileyici isimler ortaya çıkardılar. Şöyle bir bakalım... Voodoo, ViRGE, Savage 3D, Rage, TNT ve Verite bunlardan sadece bir kaçı. Peki NVIDIA yeni, güçlü, harika GeForce 256 çipini çıkartırken acaba ne düşünüyordu? Riva 128 yada TNT Ultra gibi kulağa hoş gelen çiplere ne oldu? Birinin yüzüne karşı GeForce derseniz dayak yeme ihtimaliniz bile var. Ama genede bunun dünyanın ilk tüketici seviyesindeki GPU'su (graphics processing unit, grafik işlem ünitesi) olduğunu, yani hardware'de şekilleri değiştirebilme ve aydınlatmayı destekleğini ve yapılmış en hızlı görüntü kartlarında kullanıldığını düşününce sanırız bununla yaşamaya alışmak zorundayız. Hediye olarak GeForce 256 tabanlı kartlar olan Creative Labs Annihilator ve Guillemot Prophet 3D'ye bakın. Open GL ve Direct3D ile hızlandırılmış oyunlarda dünyanızı değiştirecekler.

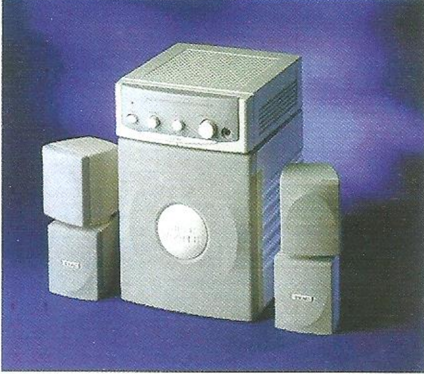


SESİ SONUNA KADAR AÇIP OYUN OYNARKEN CIZIRTILAR VE PATLAMALAR YERİNE MÜZİK VE EFEKTLERİ DUYMAK İSTEYENLER İÇİN;

Teac PowerMax 500

Teac

Müzik seti piyasasında saygı değer bir konuma sahip olan Teac'ın bu seferki ürünü bilgisayarlarımız için bir hoparlör seti. İki yan hoparlör, bir subwoofer ve bir amfi'den oluşan setin toplam ses gücü 22,5 watt (yan hoparlörlerde 5'er watt, subwoofer'da 12,5 watt). Müzik setilerinde ispatladığı kaliteyi hoparlörde de yakalayan Teac'ın ürünü PowerMax 500 özellikle iyi bir ses kartınızda varsa size arzu ettiğiniz ses kalitesini sunmaya aday.



Amplifikatör üzerinden bass ve tiz dahil her türlü ses ayarını yapabileceğiniz hoparlörde ayrıca bir de kulaklık girişi bulunuyor. Ama eğer çift hoparlör girişine sahipseniz bu hoparlör size biraz yetersiz gelebilir. Bunun dışında şık tasarımı ve küçük boyutlarıyla ideal bir hediye.

SADECE GÖRÜNTÜDE DEĞİL SESTEDE ÜÇÜNCÜ BOYUTTA KAYBOLMAK İSTEYENLER İÇİN;

Cambridge SoundWorks FPS2000

Cambridge Soundworks

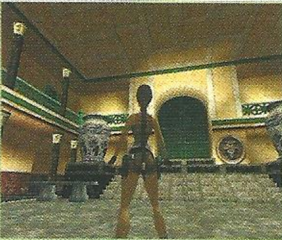
Her yeni oyun kendisinden eski oyunlardan bir adım daha ileriye atmak istiyor. Bunun içinde güvendikleri hızla yenilenen üç boyutlu pozisyonel ses teknolojisi. Tabi ki ses kartları da oyunların çoğunun pozisyonel ses desteğini desteklenmesinden cesaret alarak sürekli biraz daha ilerlemek için uğraşıyorlar. Tabi ki bunu destekleyen bir oyununuz ve ses kartınız olsa da üçüncü bir öğeye ihtiyaç duyuyorsunuz; hoparlör. İki hoparlörle gayet başarılı bir derinlik hissi yaratabiliyor ama oyuncunun arkasına yerleştirilecek iki ekstra hoparlör gerçek bir üç boyut ve surround hissi veriyor. İşte FPS sistemi bu amaçla yaratılmıştı. Daha sonra Creative, Cambridge'i satın alında FPS ve SB Live! Vaz geçilmez bir ikili oldu. FPS 2000 bu sistemin çok geliştirilmiş ve gözden geçirilmiş bir versiyonu. Dört yan hoparlörün yanı sıra 14 cm çapında 25 watt gücünde bir subwoofer'ı bulunan FPS 2000'nin ses ve balans ayarları ayrı bir cihaz üzerinden yapılıyor.



ERGENLİK ÇAĞINA ULAŞMIŞ OLANLAR İÇİN:

Tomb Raider: The Last Revelation

Eidos Interactive



Her yeni *Tomb Raider* oyununun yeni bir hayal kırıklığı yarattığı PC Gamer'dan böyle bir tavsiye almak sizi şaşırttı mı? Demek ki henüz *The Last Revelation* (ona *Tomb Raider 4* demeyin!) hakkındaki düşüncelerimizi bilmiyorsunuz. Eidos'un Tomb Raider serisine yaptığı bu son ekleme, oyuna fena halde ihtiyaç duyduğu taze kanı getirecek ve Lara'ya küsmüş olan aksiyon/adventure hayranlarının gönlünü alacak gibi görünüyor. Gerçi hala Eidos ve tasarımcı Core Design'ın söz verdiği kimi yenilikleri TRL'da bulmak mümkün değil ama biz yılbaşı sabahı yatağının yanında Lara Croft'u gören hiçbir çocuğun mutsuz olabileceğine ihtimal vermiyoruz.

Serinin bu akıl almaz başarısının arkasındaki en önemli etkenlerden birinin Lara'nın cazibesi olduğu bilinen bir şey; her zaman güzel ve asla erişilemez bir hatun. Üstelik son haliyle çok daha iyi görünüyor ve oyuncuları memnun edecek bir de sürpriz var: eğitim modunda Lara'nın ilk gençlik yıllarındaki halini göreceksiniz. Oyunla ilgili tüm detayları öğrenmek için gelecek sayımızdaki inceleme yazısını beklemeniz gerekiyor ama bilgisayarı olan yetişkinlerin yeni yıl için yaptığı planlar arasına *The Last Revelation*'ı oynamak gibi bir madde eklemek için beklemesine çok da gerek yok.

HER YENİ YILA 20 ÇİFT YENİ ÇORAPLA BAŞLAMAKTAN SIKILAN OYUNCULAR İÇİN:

System Shock 2

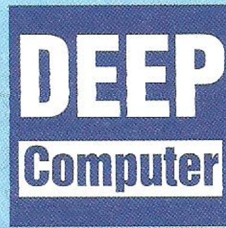
Electronic Arts



Yılbaşlarının en popüler hediyelerinden biri de çoraplardır. Özellikle yılın ilk aylarında sokakta dolaşan insanların ayakkabılarıyla pantolonlarının paçaları arasındaki o küçük açıklıktan dikkatlice bakarsanız bir sürü insanın tuhaf tuhaf renklerde ve giysilerine uymayan çoraplarla dolaştığını görürsünüz, işte onlara yılbaşının çorap kurbanları diyebiliriz. Bu hediyenin artık yeterince eskidiğini düşünüyorsanız ve System Shock 2 oynayacağı uzun süre boyunca tek çift çorapla idare etmek zorunda olmayan birini biliyorsanız bizce artık ona bu oyunu alın. Bir başyapıtın devamı olan *System Shock 2* geceleri ışıklar kapalı, volüm yüksek ve çoraplar kokmazken oynanabilecek ideal bir oyun.

Roleplaying ve adventure tarzlarının fantastik bir birleşimi olmasının yanı sıra *System Shock 2* bir süredir gördüğümüz, iz bırakan nadir oyunlardan biri. Bir felaketten sonra terkedilmiş halde bulunan bir uzay gemisinde geçen bu oyun çarpıcı atmosferiyle sizi uzun süre etkisi altına alacak türden. Farklı ışıklandırması, ürkünç sesleri ve şaşırtıcı olaylarıyla kalbinizi yerinden oynatmaya ve sizi koltuğunuzdan sıçratmaya aday. Özellikle de çılgın bilgisayar SHODAN'ın hastalıklı sesi

Rıhtım Cad.
Başçavuş Sok.
Bayraktar İŞ Hanı
Kat:4 No:36 Kadıköy - İST.
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx)
Fax: 349 96 61
e-mail:info@mavidonanim.com
http://www.mavidonanim.com





Deep Computer Systems

ANAKART

ABIT BE6 UDMA 66	133
ABIT BP6 DUAL SOCKET	135
ABIT BX6 V2.0	112
ABIT ZH6 I440 ZX SLOT	80
ABIT ZM6 İ440ZX 100 MHZ ppga	89
ASKA i440 Bx ATX 100 MHZ	89
ASKA i810 VGA + SES UDMA66	89
ASKA VIA APOLLO 133 MHZ UDMA66	74
ASUS P2B i440BX 100Mhz	122
ASUS P2B-F ATX 100 MHZ	125
ASUS P2B-S İ440BX / OnBoardScsi	344
ASUS P3B-İ440BX	137
DFI 440 BX 100 MHZ	89
DIAMOND C 400 3YIL GARANTİ	92
GIGABYTE BX 2000 DUAL BIOS	110
GIGABYTE BX-C i440 BX 100 Mhz	95
GIGABYTE BX-E i440 BX 100 Mhz	105
TEKRAM ATX 100 MHZ soket PPGA	64

CPU

INTEL® CELERON™ 400-128K cache	76
INTEL® CELERON™ 433-128K cache	86
INTEL® CELERON™ 466-128 K cache	110
INTEL® CELERON™ 500-128 K cache	176
INTEL® PENTIUM® II 400 MHZ	173
INTEL® PENTIUM® III 450 MHZ	215
INTEL® PENTIUM® III 500 MHZ	265
INTEL® PENTIUM® III 550 MHZ	393
INTEL® PENTIUM® III 600 MHZ	517
INTEL PENTIUM III 600 MHZ 133	505
INTEL PENTIUM III 650 MHZ 100	645
INTEL PENTIUM III 667 MHZ 133	668
INTEL PENTIUM III 700 MHZ 100	833
INTEL PENTIUM III 733 MHZ 133	855

RAM

32 MB PC 100 SDRAM	58
64 MB PC 100 SDRAM	93
128 MB PC 100 SDRAM	210

EKRAN KARTI

16 MB 3DFX VOODOO III 3500	297
32 MB ASUS 3800 TNT2 3D gözlük	218
32 MB CREATIVE TNT2 ULTRA	193
32 MB DIAMOND VIPER 770 TNT2	194
32 MB CREATIVE 3D Blaster Savage 4	131
32 MB CREATIVE GFORCE	257
32 MB UTOPLA SAVAGE 4	93
32 MB CREATIVE TNT II - VANTA CHIP.	106
32 MB MATROX G400 DUAL HEAT M.	362
8 MB Sparkle S3 SAavage Tv-out	40
4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	25

MONİTÖR

14" VESTEL 0.28 NI/LR	106
14" HYUNDAI DIGITAL	116
14" PHILIPS DIGITAL	125
15" CTX VL 510 DIGITAL	147
15" HYUNDAI 1500 A TFT	1040
15" VESTEL	135
15" HYUNDAI DIGITAL S570	149
15" PHILIPS 105 S	159
15" SONY 110 EST DIGITAL	226
15" SONY 100 GST DIGITAL	202
17" PHILIPS DIGITAL 107 E	261
17" SONY EST	337
17" CTX DIGITAL 700	257
17" HYUNDAI DIGITAL	258
17" SONY GST	431
17" VESTEL / SEG	212
19" HITACHI CM 751 ET	589
19" HYUNDAI 0.26 1600x1200 9695C	473

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	26
ATX PHANTAL-2FAN	30
GENEIUS VENUS ATX BARBONE	72
ASUS T10 KASA	84
ASUS T5 ATX KASA	66

HARDDISK

4.3 GB QANTUM UDMA66	104
6.4 GB QUANTUM UDMA 66	111
8.4 GB FUJITSU UDMA66	120
9.1 GB QUANTUM UDMA 66 7200 rpm	167
9.1 GB WGIGTAL UDMA66 7200 rpm	167
10.1 GB IBM GB 7200 rpm	162
10.1 GB QUANTUM UDMA 66	131
10.2 GB SEAGATE UDMA 66	129
13.6 QUANTUM UDMA66	183
13 GB QUANTUM UDMA 66	156
18 GB WDIGITAL UDMA 66 7200 rpm	293
20.4 SEGATE BARACUDA	257

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114
MICROSOFT NATUREL Key+Intelli M.	35

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

40X MIDA - LITE ON TECNOLOGICS	43
50X ASUS	56
52X CREATIVE INFRA	60
40X SONY	46
48X PHILIPS	53
4X HITACHI DVD	72
6X TOSHIBA DVD	95
6X PIONEER DVD BOX	97
6X CREATIVE DVD	103

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
64 BIT AZTECH PCI	19
CREATIVE VIBRA 128	24
CREATIVE LIVE PLAYER	81
CREATIVE LIVE PLATINIUM	209
CREATIVE SB LIVE VALUE (OEM)	55
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	59

SPEAKER

120 WATT JAZZ	6
160 WATT JAZZ	8
CEATIVE FPS 2000	188
360 WATT JAZZ VIVID 5RENK IMAC	25
800 WATT JAZZ4+1 3D SURROUND	50
CREATIVE PC WORKS 4+1	98

FAX MODEM

56K DIAMOND SUPRA MEMORY- TELE	104
56K AZTECH PCI V90 INT./V	33
56K APACHE V90 INT./V	44
56K JET COM MOTOROLA V90 PCI	20
56K 3COM USR V90 INT/oem	48
56K 3COM USR MESSAGE V90	131
56K DIAMOND SUPRA 112K/shutgun	75

TV & RADYO KARTI

INCA BT 878 TV+UK+CAP+TXT	55
FLY VIDEO RADIO	62
FLY VIDEO 98	53
MIRO VIDEO PC TV+CAP+TXT	81
AVER MEDIA TV Radyolu	89
HOUPOUGE PRIMIO oem	90
RADYO KARTI	14
PHILIPS VC646 USB CAMERA	72

3DFX KARTI

16 MB 3dfx VOODOO III 2000	104
16 MB 3dfx VOODOO III 3000 Tv-out	134

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A MUSTEK LINC INT. YAZ. KONT.	102
600 V/A THUNDER PRO	76

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	8
10 MBIT PCI COMBO	8
10 MBIT CNET PCI	11
10/100 MBIT CNET PCI UTP	19
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

YAZICI

HP 610 C	93
HP 710C	147
HP 895C	320
HP 1175 C copy+scan+fax	923
HP 1100 Laser Jet	407
HP 2100 Laser Jet	757
CANON BJC 1000	104
CANON BJC 2000	119
LEXMARK 1100	93
LEXMARK 3200	113
LEXMARK 5700	131
OKI IASER JET 6W	201

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	50
MUSTEK 1200 CD	58
MUSTEK PARAGON 12000 P	70
MUSTEK PARAGON 12000 SP	100
MUSTEK PARAGON 600 USD	68
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	60

INTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ kredi kart	18
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ kredi kart	51
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	96
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	180

İŞLETİM SİSTEMİ

WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	182

CD REC/REWRITER

CREATIVE 4X4X24	236
PHILIPS 16X4X4	215
YAMAHA CDRW 16X4X4 IDE	231
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI-kart h.	240
RICOH 24X4X4 7060 AK	267
RICOH 20X4X4 SCSI - kart hariç	272

NOTEBOOK

HP/COMPAQ/TOSHIBA/MITAC/IBM/DELL
Notebooklar için fiyat alınız.

FLOPPY

3.5" FLOPPY SONY/MITSUMI/SAMSUNG	14

Özel Fiyatlar

CHAINTECH MAINBOARD
65$

OKI LASER JET 6W
201$



(0.216) 348 94 54 pbx

DONANIM

Kredi Kartı ile Ödeme İmkanı



BASİC

- INTEL® 82440 LX CHIPSET
- AT/ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 PSII PORT
- 3 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO 3D AGP 2X EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE AT
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII/SERİ
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC+KULAKLIK
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 675$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 685$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 708$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 771$+KDV

IDEAL

- INTEL® 810 CHIPSET PPGA
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- MICRO / ATX YAPI
- 4 PCI SLOT
- 32 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 128 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB 3D INTEL® CHIP ONBOARD VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK 3.5"
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE AT WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- PCI CREATIVE ONBOARD SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 617$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 627$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 650$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 713$+KDV

CLASSİC

- INTEL® 82440 BX CHIPSET
- CELERON™- PENTIUM II®- PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4MB S3 TRIO 3D AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 14S HYUNDAI DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- 16 BIT SES KARTI+SPEAKER+MIC
- SLOT SOKET CPU ADAPTÖRÜ
- 56 K MOTOROLA CHIPSET V90 PCI VOICE
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® CELERON™ 400MHz : 733$+KDV
INTEL® CELERON™ 433MHz : 744$+KDV
INTEL® CELERON™ 466MHz : 767$+KDV
INTEL® CELERON™ 500MHz : 829$+KDV

EXTRA GAME POWER

- ABIT BE6 ANAKART
- CELERON™- PENTIUM II®- PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI - UDMA 66 DESTEĞİ
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 128 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 32 MB NVIDIA TNT II ULTRA EKRAN KARTI
- 17" NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 13.2 GB QUANTUM UDMA 66 HARDDISK
- ASUS T5 MIDI TOWER KASA 230 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 6X DVD SÜRÜCÜ
- CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
- CREATIVE FPS 2000 4+1 SPEAKER
- 56 K 3COM USROBOTICS PCI V90 MODEM
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 1417$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz :1457$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1504$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1626$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1744$+KDV

Sistem Alan Müşterilerimize Office 2000 320$

EXTRA GAME VALUE

- INTEL 82440 BX CHIPSET
- CELERON - PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 4 PCI, 3 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 768 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 16 MB VOODOO III 3000 AGP 2X VGA EKRAN KARTI
- 15" 0.28 NI/LR MPRII DÜZ KARE OSD DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K INCA MOTOROLA CHIPSET V90 PCI MODEM
- CREATIVE PCI 64 SES KARTI
- 650 WATT INCA SPEAKER
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 934$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 974$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz :1021$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1143$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1261$+KDV



Intel Inside Logo'su ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.

SURFER

- INTEL® 82440 ZX CHIPSET
- CELERON™- PENTIUM II® - PENTIUM III® DESTEĞİ
- 100 MHz SİSTEM HIZI
- ATX POWER KONNEKTÖR
- 2 SERİ, 1 PARALEL, 2 USB, 2 PSII PORT
- ATX YAPI
- 5 PCI, 2 ISA PORT, 1 AGP PORT
- 64 MB PC 100 MHz SDRAM 7 veya 8 NS.(max 348 MB)
- 512 KB 2. ÖN BELLEK CPU ÜZERİNDE
- 4 MB S3 TRIO AGP VGA EKRAN KARTI
- 14" 0.28 NI/LR DIGITAL EKRAN
- 6.4 GB MAXTOR UDMA HARDDISK
- MIDI TOWER ATX KASA 200 WATT GÜÇ KAYNAĞI
- 3.5" 1.44 MB FLOPPY SONY/MITSUMI
- TÜRKÇE PSII WINDOWS 98 Q KLAVYE
- A-4 TECH WINAUTO 98 MOUSE PSII
- 40X CDROM SÜRÜCÜ
- 56 K ZOLTRIX ROCKWELL V90 PCI MODEM
- AZTECH Q3D PCI 3D SES KARTI
- 200 WATT ANFİLİ SPEAKER
- WINDOWS 98 TR CD+LİSANS
- 1 AYLIK SINIRSIZ INTERNET

INTEL® PENTIUM® II 400MHz : 816$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 450MHz : 856$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 500MHz : 903$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 550MHz :1025$+KDV
INTEL® PENTIUM® III 600MHz :1143$+KDV

- ✓ Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.
- ✓ Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir. Ödeme şekli peşindir. Fiyatlarımıza %15 KDV
- ✓ ilave edilecektir. Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.
- ✓ Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.
- ✓ Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.
- ✓ Ürünlerimiz Türkiye'nin her yerine kargo ile gönderilir.
- ✓ Sistemlerimiz 2000 yılı uyumludur.

sizi hayal ettiğiniz yerde buluşturalım.

Banka Hesap Numaralarımız:

Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

BATARANG ESİNLENMESİYLE TASARLANMIŞ EN İYİ GAMEPAD'İ ARAYANLAR İÇİN:

Original Microsoft SideWinder Gamepad



Microsoft

Kim düşünebilirdi ki? Bunca yıl sonra bile, Microsoft'un Batman çizgi romanından esinlenerek hazırladığı gamepad'i hala en iyisi ve Gotham şehrinin sanatından hiç etkilenmeyenlerden daha da estetik. Tabi ki rakipler çıktı (SideWinder Gamepad Pro'nun yeni geliştirilmiş bir versiyonu da dahil) ama en iyisi bile konu beat'em up'lar olunca orjinal SideWinder'la başa çıkamadı.

Geçtiğimiz günlerde Logitech'in yeni WingMan Extreme Gamepad'inden oldukça etkilenmiştik (bir Batarang çeşidi), ama bu durumda bile SideWinder'ın ciddi multiplayer spor oyunları için tasarladığı dört gamepad'i birden kullanabilme özelliği hakkında söylenebilecek çok şey vardı. Tabi ki Logitech USB özelliği sunuyor ama iki kişiden fazla oynayacaksanız ayrı bir hub satın almanız gerekiyor (ama itiraf etmek gerekirki çoğumuz PC'lerimizde dört kişilik oyunlar oynamıyoruz, dolayısıyla WingMan Extreme de oldukça iyi bir seçenek).



DIABLO II'NİN ÇIKMASINI BİR DAKİKA BİLE BEKLEMYE SABRI KALMAYANLAR İÇİN:

Darkstone

Gathering of Developers

"Az önce 24. Level'a yeni +74 zırhım olmadan indim ve o yaratıklar beni yakalayamadı bile." Bir *Diablo* oyuncusunun sözlerine benziyor değil mi? Benziyor olmalı çünkü bir kaç değişiklik dışında Darkstone aslında bir *Diablo* benzeri.

Esasında bu değişikilikler Darkstone'u oynanmaya değer kılıyor. Gerçekçi 3D motoru oyuncunun aksiyon esnasında sahneyi daha yakından yada uzaktan görmesini sağlıyor. Diğer öenmli bir özellikte kemerinizdeki iksirleri kullandıkça sırt çantanızdan otomatik olarak boşalan kemer gözelerinize yenilerinin yerleştiriliyor olması. *Darkstone* belkide yepyeni ve müthiş bir oyun değil ama kesinlikle vücutları bir "doz" daha *Diablo* için sinyal verenleri bir süre için yatıştırabilecek nitelikte.

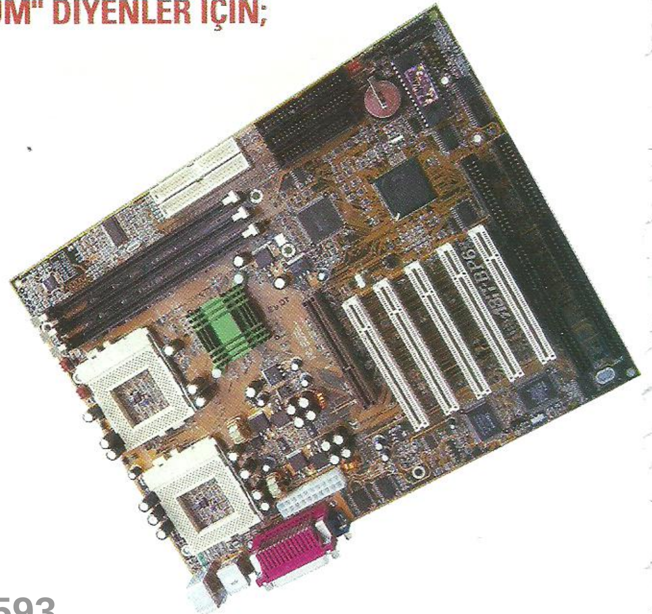
"BEN AYNI ANAKART ÜZERİNDE İKİ CPU İSTİYORUM" DİYENLER İÇİN;

Abit BP6

Abit

Intel'in 512K önbellikli Pentium işlemcilere alternatif olarak çıkardığı 128K önbellekli Celeron serisi cazip fiyatları sayesinde kısa sürede çok popüler hala geldi. Abit'te bu kararınızı daha da arttırmak için size aynı anakart üzerine ikinci bir Celeron işlemci yerleştirme seçeneği sunuyor. Örneğin iki tane Celeron 400 aynı anda takılabiliyor. Fakat ne yazıkki bu durumda henüz 400+400=800 etmiyor. Windows 98 üzerinde yaptığımız testlerimiz ne yazık ki Windows 98'in henüz bu seçeneği desteklemediğini bize gösterdi. Bu hayal kırıklığımızı Windows 2000'in düzelteceği ise hemen hemen kesin.

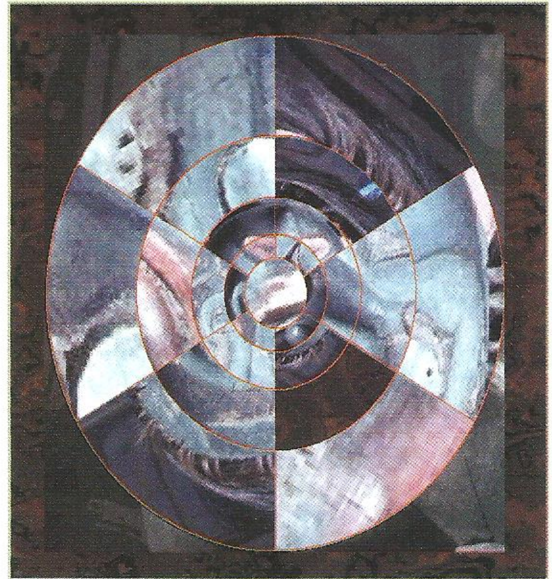
Abit BP6'ya, ayrıca henüz çok sık kullanılmayan DMA66 cihazlar için 2 tane de Dma 66 IDE yuvası yerleştirmiş. Bunun yanı sıra toplam 5 adet PCI slotu önemli bir özellik. CPU ayarlarının BIOS'tan kolayca yapılabilmesi ve üç adet 168 pin RAM slotu ile maksimum RAM miktarının 768MB'a varması da Abit BP6'nın diğer öenmli özellikleri.



RAINBOW SIX'İ TELEVİZYONDAKİ HAVA DURUMU PROGRAMININ ADI SANAN AMCAM İÇİN;

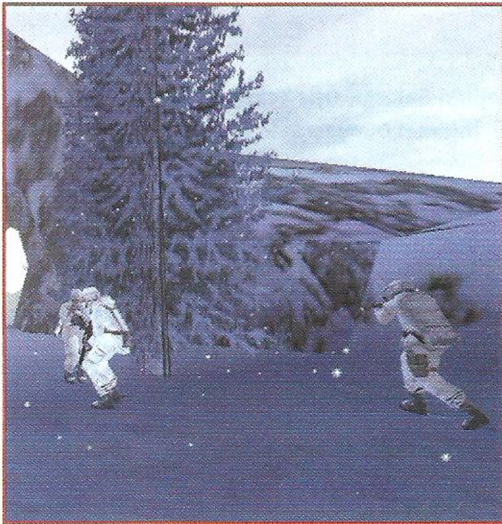
Pandora's Box

Microsoft



Tabi ki hepimiz deli gibi joystick sallayan, etrafa dehşet saçan aksiyon oyunları ustaları değiliz. Bunun en güzel ispatını, olayın biraz hafifine kaçan azımsanamayacak kadar çok sayıdaki oyuncunun Scrabble ve Monopoly'yi çok iş yapan oyunlar arasına sokmaları ve online oyun dünyasınında büyük bir popülerliği olan Hearts ve Euchre benzeri oyunlara olan ilgileri ortaya koyuyor. İşte biz bu oyuncular için hediye olarak Tetris'in yaratıcısı, geometrik zeka ve beceri oyunlarının büyük ustası Alenex Pajitnov'un Microsoft için yaptığı, yüzlerce kafa yorucu görsel bulmacaların yer aldığı Pandora's Box'ı tavsiye ediyoruz.

Pandora'nın tüm bulmacaları bir öykü gibi sırayla oynanabiliyor ama çoğu oyuncu içinde bulundukları ruh haline göre serbest bir sırayla istedikleri bulmacayı oynama seçeneğini tercih edecek gibi. En önemlisi kavraması kolay ve oynaması zevkli olan bu oyunun, bir mantar tabancasıyla bir roketatarın farkını bilmeyenler için ideal bir hediye olması.



SANAL TETİKÇİLERİ ÇEREZ GİBİ BULANLAR İÇİN

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Red Storm Entertainment

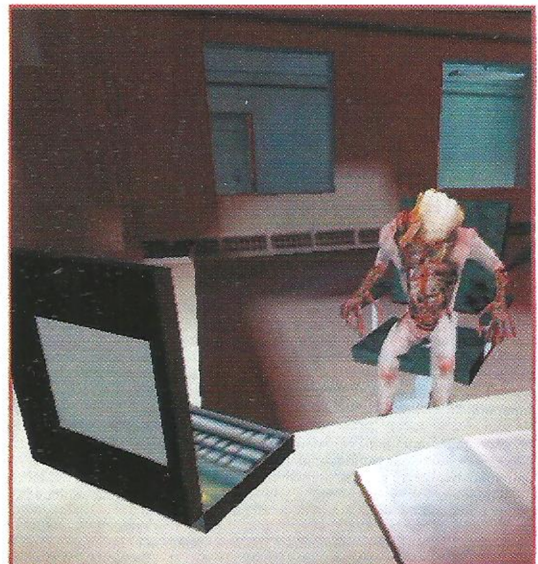
1998 ve 1999 yıllarında aldığı ödüllerin de ortaya konduğu bigi *Rogue Spear,* yakın geçmişteki herhangi bir uzun soluklu oyun olmanın çok ötesine geçeceğe benziyor.

Pc'de Clancy'ye özgü polisiye tür hakettiği ilgiyi pek görememişti ama Clancy'nin kendi romanına sadık kalarak uyarladığı *Rainbow Six* ile teknolojik dehşet meraklılarına nihayet sağlam öyküsünün içine dalarak oynayabilecekleri bir taktik aksiyon oyunu sunuldu.Oyun kayda değer grafikleri ve özellik ayarlarıyla göze çarpıyor ve oyunculara kendi anti-terör timlerini, içinde sanal Kosova'nın da bulunduğu, dünyanın önemli noktalarında görevlere gitme şansı veriyor. Son bir uyarı: Bu oyunu tecrübesiz oyunculara hediye olarak düşünmeyin bile çünkü *Rogue Spear* acemice hatalar yapan oyuncuları acımasızca cezalandırmasıyla nam salmış durumda.

HALA HALF-LIFE'I ALMAMIŞ OYUNCU İÇİN;

Half-Life: Game Of The Year Edition

Havas Interactive



Hangi saçma sebepten olursa olsun henüz geçtiğimiz ay *PCGamer* tarafından gelmiş geçmiş en iyi oyun payesiyle ödüllendirilmiş *Half-Life*'ı henüz almamış olanlar ve hiç bir gerçek PC oyun arşivinin bu oyun olmadan tamamlanamayacağını henüz farkedememiş olanlar için ideal bir hediye. Aslında Game Of The Year versiyonunda multiplayer add-on'u Team Fortress'ında eklenmiş olduğunu düşünürsek *Half-life*'ı almak için en ideal zaman bu. Henüz *Half-Life*'ı tanımayanlar için (nerelerdeydiniz??), piyasaya sürülmesinden bir yıl sonra bile çok güzel öykü kombinasyonu, level tasarımları ve yapay zekasıyla aksiyon oyunu sanatının merkezinde yer alıyor.

Bu oyunu almadan önce tedbirli olmanız gereken konu ise, *Quake II*'nin oyun motorunun yoğun bir şekilde gözden geçirilmiş bir versiyonu kullanıldığı için *Half-Life*'ın en azından 266Mhz, uygun bir 3D hızlandırıcı gerektiriyor olması. Oyunu almadan önce bunları kontrol etseniz iyi olur.

Hayal gücü teknolojiye dönüşüyor

Bilişim '99

www.bilisim99.com.tr

Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı
TBD 16. Bilişim Kurultayı
Tüyap Uluslararası Fuar ve Kongre Merkezi
15 - 19 Aralık 1999 Beylikdüzü - İstanbul

Türkiye'nin bilgi ve iletişim teknolojileri alanındaki dev organizasyonu bu yıl da kendini aşıyor. Yeni binyılı karşılarken; yüzlerce yeni ürün, çözümsüz sanılan sorunlara çözümler ve hayal bile edemeyeceğiniz yenilikler **Bilişim '99** Fuarı'nda sizlerle buluşacak. Sektörün önde gelen temsilcileri, çok çeşitli donanım ve hizmetleriyle **Bilgi Teknolojileri Salonu**'nda siz bilişim dünyasının öncülerini bekliyor olacak. **Bilişim '99**'da, hayallerinizin üstün teknolojiyle nasıl gerçekleştiğini, kendi gözlerinizle göreceksiniz. Hayal gücünü gerçeğe dönüştüren teknolojiyle tanışmak için **lütfen enter**







TÜBİSAD



Fuara katılan şirketler, ürünleri ve toplantılar hakkında detaylı bilgi edinmek için, www.bilisim99.com.tr'ye mutlaka uğrayın.

Bilgi Teknolojileri dünyasındaki son gelişmeleri izleyip en yeni ürünleri yakından görebileceğiniz bu salonun yanında, **Bilişim '99** Fuarı'nda ziyaret edebileceğiniz diğer bölümler şöyle: **İletişim Teknolojileri Salonu, Ofis Teknolojileri Salonu, Bilişim Ev Salonu** (yeni), **İnternet Dünyası Salonu** (yeni), **Yazılım Dünyası Salonu** (yeni).

RESMİ SPONSORLAR:



İLETİŞİM ALTYAPISI SPONSORU



BİLGİ SİSTEMİ SPONSORU



DONANIM SPONSORU



AÇILIŞ SPONSORU



SİGORTA SPONSORU



TURKCELL
ANA SPONSOR



DİJİTAL GÖRÜNTÜLEME SPONSORU



KAYIT KABUL SPONSORU



İLETİŞİM SPONSORU

www.hurriyet.com.tr
BİLGİ ÇAĞI SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



BASIN SPONSORU



ELEKTRONİK MEDYA SPONSORU



ŞEHİRİÇİ ULAŞIM SPONSORU


TÜRK HAVA YOLLARI
RESMİ TAŞIYICI

KATILAN ŞİRKETLER (14.11.1999 itibariyle):

A-4 TECH • 3M • ABACI KART SANAYİ • ACACIA TECHNOLOGY • AD.NET • ADER • ADIM/ALLTEC • AKSİS BİLGİSAYAR • AKTİF DAĞITIM • AKTİF.NET • ALADDIN KNOWLEDGE SYSTEMS • ALCATEL • ALPEC • ALTAY-SMS • ALTINDAĞ A.Ş. • ALTIRIS • ALSE YAYINCILIK • AMP • ANADOLU HAYAT • ANIXTER • APC • ARÇELİK • ARGES • ARKADAŞ • ARMONİ • ARTEL • ARTRONİC A.Ş. • ASCOM • ASELSAN • ASK • ATON • AVS İLETİŞİM • BAMNET • BANKA VE PARA • BANKSOFT • BAŞARI ELEKTRONİK • BENKO • BIÇAKLAR KİTABEVİ • BILLION • BİLDEN • BİLGİSAYAR GAZETESİ • BİLKOM • BİLSAG BİLGİSAYAR • BİMEKS • BİMSAN • BM BİLGİSAYAR • BMC SOFTWARE INC. • BOĞAZİÇİ BİLGİSAYAR • BOĞAZİÇİ YAZILIM • BONUS TEKSTİL • BOSCH • BOYUT YAYINCILIK • BROADCAST • BT/HABER • BTNET • BUIC SYSTEMS • BÜROCOM • CABLENET • CABLETRON • CADET • CARDEX • CASIO • CASTOR & POLLUX • CD-ROM DATA • CEBSAN • CHIP • CHECKPOINT SOFTWARE • CISCO • COMPAQ TÜRKİYE • COMPUCOM • COMPUTER ASSOCIATES • CREATIVE • CXR • DA-LITE • DAS-EKSPA • DATAGATE • DATASET • DATATEKNİK • DATATRONICS • DEFNE • DELL • DEMİR YATIRIM • DENİZ BANK • DIALOGIC • DIGI • DIGITAL COLLECTIONS • DIMAGE • DİDİM ORGANİZASYON • DNP • DOCUMENT MANAGEMENT TURKEY • DOĞUŞ GROUP • DOS BİLGİSAYAR • DOSNET • EASTMAN SOFTWARE • EASY SOFTWARE • E-B GROUP • EFFECTS • EGES • EGS SİSTEM • EKA • EKİN A.Ş. • EKTAKO ELEKTRONİK • ELECTRONICS • ELEKRTO • ELİT KİTABEVİ • ELMA BİLGİSAYAR • EMEK EĞİTİM • EMİ ELEKTRONİK • EMİN ELEKTRİK • EMPA • ENDÜSTRİ OTOMASYON DERGİSİ • ENEL • ENYA YAZILIM • EPSON • ERAYSAN • ERBA-DEXAR • ERBEN KONTROL SİSTEMLERİ • ERDAS INC. • ERE TELEKOM • EREL • ERENET • ERICSSON • ERNST&YOUNG • ERPA MONİTÖR • ES-EN BİLGİSAYAR • ESCORT ENERJİ • ESRI INC. • ESTAP • ESTRON • ETA TELEKOMÜNİKASYON • EURIMAGE • EUROMAP GMBH • EXACT SOFTWARE • EXTRON • FASTCOMM • FENESTRAE •FILENET CORPORATION • FİBER OPTİK MARKET • FLETWOOD • FOKUS • FOTECH • FUJI SYSTEM MACHINES • FUJITSU • FUTURENET • GAMINI • GARANTİ BANKASI • GDC • GEHA • GEN-PA • GIGABYTE • GILETTE • GLOBAL ONE • GLOBAL TELEKOMÜNİKASYON • GLOBAL/TESAM TURK • GMP TEKNİK ATILIM • GOLD BİLGİSAYAR • GORDION • GÖNPA • RUNDING BUSINESS SYSTEMS • GÜRSAŞ • HAYKEM-KABELWERK EUPEN • HOBİM • HOME ELECTRONICS • HP • HT COMMUNICATIONS • HUMMINGBIRD COMMUNICATIONS • HYPERION SOLUTIONS CORPORATION • HYUDAI • IBM TÜRK • ICO GLOBAL COMMUNICATIONS • IMG BİLİŞİM YAYINLARI • IMS YAZILIM • INFORM • INFORMATION BUILDERS INC. • INFORMATIONWEEK • INFORMIX • INLINE • INTCOM • INTEL • INTELLECT • INTELNET • INTERFACE SYSTEMS ING • INTERLINE • INTRAKETS • IRIDIUM • ITS • İLETİM YAYINCILIK • İNFONET • İNFORMATİK • İNTERAKTİF BİLGİSAYAR • İNTERPRO • İNTERPROBİS • İSBİ • İŞLEM GIS • İTO ELEKTRONİK KİLİT • KABLONET • KALDER • KARE ELEKTRİK • KAREL • KARİYER.NET • KART-SİS • KEY TECHNOLOGY • KEYSOFT • KOÇSİSTEM • KODAK • KOMSA • KOSGEB • KOYUNCU ELEKTRONİK • LEXMARK • LEVEL • LİKOM • LİTERATÜR KİTABEVİ • LOGİN • LOGO YAZILIM • LOTUS • LUCENT TECHNOLOGIES • MACKLEY INTERNATIONAL • MAKELSAN • MAKİNA MAGAZİN • MAKRO DANIŞMANLIK • MANAS SMART KART • MARMARA ÜNİVERSİTESİ MÜHENDİSLİK KULÜBÜ • MASCOM BİLGİSAYAR • MATSUSHITA • MAXON • MBS BİLİŞİM • MCG • MCV YÖNETİM DANIŞMANLIĞI • MEDYA BİLGİ BANKASI • MEDYASOFT • MELODİ YAYINCILIK • MELSOFT • MEMOTEC • MERCOM INC. • MERİÇ DIŞ TİCARET • MERİDYEN • METEKSAN SİSTEM • METİN ELEKTRİK • MICRONET • MICROSOFT • MITSUMI • MİKRO YAZILIMEVİ • MOTOROLA • MOXA • MULTIMEDIA • MULTITECH • MUSTEK • NAVITAR • NCR • NEBİM YAZILIM • NEC • NETAŞ • NETPARTNERS • NETRON • NETSİS • NETSOFT • NEUSIEDLER-ERİMDEKS KAĞITÇILIK • NOKIA • NORTEL NETWORKS • OAKDALE • OCÉ • OMTOOL • OPTION • ORACLE • ORTANA LTD. ŞTİ. • ORTRONICS • ÖLÇSAN • ÖNSEL • ÖZKAYNAK KİTABEVİ • PAIRGAIN • PAKART MİMARLIK • PAM • PAMPA • PANASONIC • PANCOM • PANDACOM • PANDUIT/BELDEN • PATTON ELECTRONICS • PC MAGAZINE • PC NET • PC WEEK • PERA • PEREGRINE SYSTEMS • PERIPHONICS • PERMAK MAKİNA • PHILIPS • PHOTO DIGITAL • PİMMS • PINE TECHNOLOGY • PIONEER • PLASMON JUKEBOX • PLATO VERİ DAĞITIM HİZMETLERİ A.Ş. • PORCAN • POWERSONIC • PRINCETON SOFTECH • PRINTRONIX • PROGRESS SOFTWARE • PROFİLUKS • PROJECTA • PROKOM • PROLINK • PROMİS BİLGİ SİSTEMLERİ • PROSOFT • PROTA BİLGİSAYAR • PULNIX • PUSULA YAYINCILIK • QAD • RACAL • RDC WIRELESS COMMUNICATION • REMIVAC • REPA • REUTERS • RICOH SCANNERS • ROMAR • SAATÇİOĞLU • SAGEM • SAKARYA TELEKOMÜNİKASYON SİSTEMLERİ • SAMSUNG • SANYO • SAP • SCALA • SCHLUMBERGER • SEC • SECURITY7 • SEKOM • SENTİM BİLGİSAYAR • SERCOMM • SETKOMNET • SETKOM ŞİRKETLER GRUBU • SFS ŞİRKETLER GRUBU • SIEMENS • SIEMENS NIXDORF • SİGMA OTOMASYON VE BİLGİ SİSTEMLERİ A.Ş. • SIMDA • SİSTEM YAYINCILIK • SİSTEMA • SİTE NET • SKY • SMAU • SONY • SPACE IMAGING EUROPE • STONESOFT • SUN MICROSYSTEMS • SUPERONLINE • SURECOM • SWATCH • SYS • TASK • TBD • TBV • TEKNİK KASA A.Ş. • TEKNO PAZARLAMA • TEKNOBİL A.Ş. • TEKNOTAN & ORACAL • TEKOFAKS • TELEKOM • TELEPATİ TELEKOMÜNİKASYON DERGİSİ • TELESİS • TELLABS • TELSİM • TELSOFT • TELTREND • TEMPA • TESAŞ • TEST A.Ş. • TETRİS BİLGİSAYAR A.Ş. • ZEXAS INSTRUMENTS • THURAYA • TIME COMMUNICATIONS • TIS • TİFAŞ • TR-NET • TURCOM • TURKCELL • TUSDO DANIŞMANLIK • TÜBİSAD •TÜRK TELEKOM • TÜKETİCİ RAPORU DERGİSİ • TÜRK ELEKTRONİK YAYINCILIK • TÜRKİYE İŞ BANKASI • TÜRKİYE TELEKOMÜNİKASYON DERGİSİ • ULUS YAZILIM • UNIMEDIA • UNINET • UNI-PA • UNITEL • UTOPIA • VANENBURG BUSINESS SYSTEMS • VCON • VEGA YAZILIM • VERİ ARAŞTIRMA • VERILINK • VERİSOFT • VERİTEK • VESTEL• VESTELNET • VISIONS • VOGEL YAYINCILIK • VOLTAIRE DATA SECURITY • WALL DATA • WEB TRENDS • XEROX • YAMAHA • ZAMAN GAZETESİ • ZETAFAX • ZIDA • ZOOM TELEPHONICS •

EIRO RSCG★KLAN


BU KULAKÇIĞI KESİP GETİREN HER OKUYUCUMUZ BİLİŞİM '99 FUARI'NA ÜCRETSİZ GİRİŞ HAKKI KAZANACAK...
Bilişim '99
Tüyap Uluslararası Fuar ve Kongre Merkezi
15 - 19 Aralık 1999
Beylikdüzü - İstanbul
Fuar Saatleri: 11.00 - 19.00
(19 Aralık 1999 Pazar günü: 11.00 - 18.00)

HEDİYE OLARAK ALDIĞI UZAKTAN KUMANDALI ARABASINI SÜREKLİ DUVARIN İÇİNDEN GEÇİRMEYE ÇALIŞAN O ÇOCUK İÇİN:

Re-Volt

Acclaim



Motorlu ve uzaktan kumandalı arabalar her zaman favori hediyelerden biri olmuştur. Ama sorun tam eğlenmeye başladığınızda duvara çarpan arabanın parçalarının etrafa saçılmasıdır. Gerçektende tatilinizin geri kalan kısmını arabanızın kırık parçalarını bulabileceğiniz bir dükkan arayarak geçirmek hoşunuza gider mi? Tabi ki gitmez ve bu yüzden de Acclaim'e size *Re-volt*'u sunduğu için minnat olmalısınız. Bu eylenceli ufak uzaktan kumandalı araba simülasyonunu edindikten sonra bir daha asla yerden plastik parçaları toplamak zorunda kalmayacaksınız. *Re-Volt* size geniş bir uzaktan kumandalı araba seçeneği ve bu minyatür mucizeleri kullanabilceğeniz farklı mekanlar sunuyor. İster bir arka sokakta, ister dev bir oyuncak mazasında isterseniz de bir müzede arabanızı kullanabiliyorsunuz. Oyun hemen hemen tüm gamepad'lerde çok iyi çalışıyor ama siz daha da gerçekçi olmasını istiyorsanız "biraz" paraya kıyıp kendi custom uzaktan kumandalı kontrol panelinizi taktırabilirsiniz.

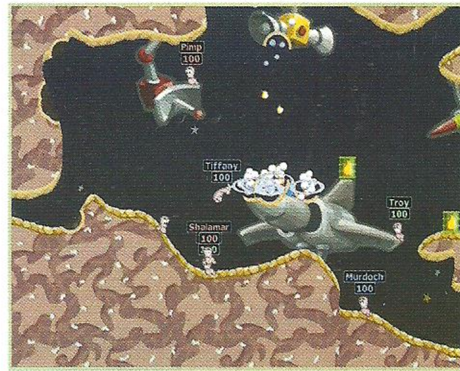
ARKA BAHÇEDEKİ ASKERLERİNE İŞKENCE ETMEKTEN ZEVK ALAN HERKES İÇİN:

Worms Armageddon

Hasbro Interactive

Genellikle yılın bağımlılık yaratan oyunları ufak paketler içinde gelirler. Sürpriz bir şekilde bu, 2D, turn bazlı ve solucan ordularının birbirinden ilginç silahlarla savaştığı orjinal *Worms* için tamamen böyle olmuştu. Ve bu klasik, serinin üçüncü oyunu olan *Worms:Armageddon* ile bir adım daha ileriye gidiyor.

Karikatür benzeri grafikleri, komik ses bankaları ve çılgınca icad edilmiş silahlarıyla taktik ve stratejinizi belirleyebilceğiniz oyunda ister bazuka yada el bombası gibi normal silahlar istersenizde patlayan koyunlar, söylenerek ilerleyen ve şemsiyesiyle düşmanınıza vuran yaşlı kadınlar hatta süper muz bombaları bile kullanabiliyorsunuz. *Worms:Armageddon* karikaürleri PC'nize getiriyor. Bu gürültücü ve dehşet verici solucanların haketleri, konuşmaları, ölme efektleri ve mezar taşları kesinlikle sizde bağımlılık yaratacak.



İHTİMAL NE OLURSA OLSUN İDDAYA GİRMEKTEN ÇEKİNMEYENLER İÇİN;

Star Wars: Episode I-Racer

LucasArts



Bu eksikleri olan ama son derece eğlenceli yarış simülasyonunu *PCGamer* ofisinde keşfettiğimizde, spor aktivitelerinin üzerine bahse girebilceğiniz bir şey olduğunda ne kadar zevkli olduğunun farkına vardık. Editörler arasındaki pod yarışı eşleşmeleri belli olurken Smolka ve Hutt'larımız tarihe geçecek bahislere konu olmaya başladı.

Racer multiplayer modunda gerçekten çok üstün; bir kaç PC'yi ve oyuncuyu bir LAN etrafında topladıktan sonra son yılların en çekişmeleyi ve eğlenceli yarışlarlarına başlamak için hazırsınız demektir. Hız duygusu gerçekten aklınızı başınızdan alıyor ve eğer sizde bizim gibiyseniz cüzdanınızdaki son parayı da Boonta Classic pistindeki yarış için kendi üzerinize bahse girmek için harcayacaksınız. *Racer*'ın tek kişilik oyun modu pek fazla bir şey sunmuyor ama eğer LAN bağlantınız ve yarışardaki kayıplarınızı telafi edecek iyi bir sponsorunuz varsa bu soğuk kış gecelerini pod'unuzun içinde geçireceksiniz.

SIK SIK EVİNE GİDİP SÜPER GRAFİKLİ OYUNLAR OYNAYACAĞINIZ ARKADAŞINIZ İÇİN;

LG Flatron 795FT Plus

LG Electonics

17" monitörler arasında haklı olarak gayet iyi bir konuma sahip olan Flatron 795FT bu ününü hem sunduğu birbirinden üstün özelliklere hemde cazip fiyatına borçlu. 16" görünebilir alana sahip olan monitörün ekranı düz ve anti-glare tabakasıyla kaplı. Bu sayede ekranda siniri bozacak yansımaların oluşmasını önleyerek oyununuza çok daha rahat konsantre olmanızı sağlıyor. Eğer iyi bir ekran kartınızda varsa 1600x1200 çözünülürlükte 75Hz tazeleme hızınıyla beraber oyunların en üst düzeyde bir görüntü eşliğinde tadına varabilirsiniz.

Kayda değer diğer bir çok önemli özelliği ise genel olarak diğer monitörlerin 0.25mm olan çözünülürlüklerini 0.24mm'ye taşımış olması. Ayarları dokunmatik tuşlarla yapılıyor ve size önceden sunulan kayıtlı 12 değişik ayar size yetmediği noktada kendi ayarlarınızı yapıp hafızasına aktarabiliyorsunuz, hemde biriyle yetinmezseniz toplam 26 faklı ayarı kaydedebiliyorsunuz. Dört dörtlük özellikleriyle ideal bir hediye.



GRAN TURİSMO'YU YÜKSEK ÇÖZÜNÜLÜRLÜKTE OYNAMAK İSTEYEN OYUNCU İÇİN:

bleem!

bleem!



Bir şeyi açıklığa kavuşturalım: bu program gerçek bir Sony PlayStation'da alternatif olacak bir program değil. Öte yandan her ne kadar Sony konsolunun fiyatını düşürmüş olsada bu bu proramın fiyatından daha ucuz olamaz. Bu güzel programın yaptığı sizin PlayStation'daki favori oyunlarınızı PC'nizde daha yüksek bir çözünülürlükte ve 3D donanım desteğiyle oynamanızı sağlamaktan ibaret. Şu sıralarda bu programın en azından belli bir seviyeye kadar desteklediği yaklaşık 200 oyun var. Ne yazıkki bunlardan pek azı kusursuz çalışıyor. En iyi performansı sağlayan oyunlardan bazıları: *Gran Turismo, Tekken* 3 ve *Crash Bandicoot* serileri. Tüm bu oyunlar sadece PlayStation için mevcut, bu yüzden bu oyunlarla ilgilenen PC oyuncuları için tek çare *bleem!* gibi görünüyor. Olumlu bir not ise bleem!'in yaratıcılarının programı ve uygunluğunu ve destekledği oyun sayısını arttırmak için devamlı çalışıyor olmaları. Bu konudaki ayrıntılı bilgi üreticilerin web sitesinde bulunabilir: www.bleem.com

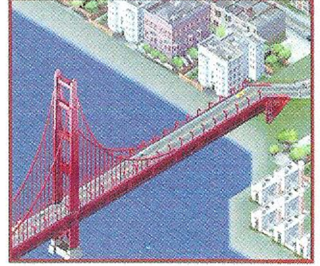
GAZETEYE BAKARKEN BEN ŞEHRİM İÇİN DAHA İYİSİNİ YAPABİLİRİM DİYENLER İÇİN:

SimCity 3000

Electronic Arts

Hanginiz herşeyini gördüğünüz, herşeyinden haberdar olduğunuz şehrinizin başkanı olmak istemezsiniz ki? *SimCity* serilerinin satış rekorları kırmasına bakılırsa bunu istemeyen pek kimse yok.

SimCity'yi çekici yapan en önemli özellik oyunda her an herşeyin olabilmesi ve her hareketinizin pek çok şeyi etkilemesi. Bu oyunda gerçekten kazanabilir yada kaybedebilirsiniz, bu oyunda sadece kuru bir yazılım kutusundan daha fazlası var. Şehrinizin başkanı olarak göreviniz, halkınıza yerleşim, ticaret ve endüstri alanları ayrımak, şehir sakinlerine parklar ve kütüphaneler gibi hizmetler sunmak ve elektrik su gibi şehir ihtiyaçlarının sorunsuz sağlanmasına çabalamak. Bu yüzden bu oyunun sadece gelneksel tarzdaki oyuncuları değil herkesi çekebilecek bir tarzı var.

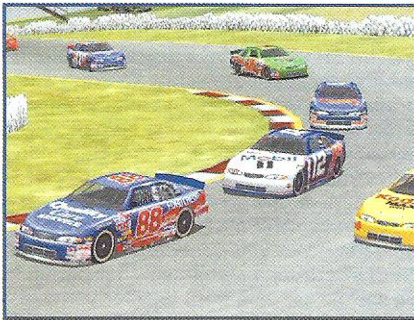


Son versiyon olan *simCity 3000*'de oyunun arayüzü düzen konmuş ve başkan olarak işiniz kolaylaştırılmış. Grafikler: mükemmel manzaralar, uğraşıp duran halk, sıkışan trafik ve etkileyici binalarla güçlendirilmiş. Bu oyun günlerce ortan kaybolmanıza ve etrafınızdakilerin sizin için edişelenmeye başlamalarına yol açacak kadar güzel.

DİREKSİYONUNU SÜREKLİ SOLA ÇEVİRMEYİ SEVEN OYUNCU İÇİN:

NASCAR 3

Sierra



Futbolu, basketbolu ve diğer sporları unutun. Asıl aksiyon ve eğlence 43 çok güçlü arabanın, oval asfalt bir pist etrafında en iyi dereceyi elde etmek için gürültüyle dönmelerinde yatıyor. *Nascar* yarışları hakkında çok şey duymamış olabilirsiniz ama Amerika'da hayat bu arabaların etrafında dönüyor desek yanlış olmaz.

Nascar 3'ün geliştiricisi olan Papyrus, dünyanın en önde gelen yarış simülasyonu yaratıcısı olduğunu son ürünüyle bir kez daha ispatladı. Yeni yüksek çözünülürlüklü grafikleri çok başarılı tarzıyla, arabaları süsleyen sponsor logolarını ve arabaların en öenmli unsuru olan motor güçlerini gerçekçi bir şekilde yansıtıyor. Bu en gerçekçi yarış simülasyonlarından biri olan oyunu oynarken kendinizi adeta sürücü koltuğunda hissediyorsunuz. Eğer siz yada bir arkadaşınız gerçekten çok hızlı bir şekilde daireler çizerek ilerliyor olmayı cenette olmaya benzetiyorsanız bu sizin oyununuz. O kadar gerçekçi ki adeta arabaların dumanlarının kokusunu alabiliyorsunuz.

OYNARKEN JOYSTİCK'İ TARAFINDAN TEKMELENMEK İSTEYEN SİMÜLASYON OYUNCULARI İÇİN:

Logitech Force Feedback Controllers

Logitech



PC'nizde bir simülasyon oynamak asla gerçeğini yapmak kadar iyi olamaz ama oyun ne kadar çok duyunuza hitabedebilirse o kadar yaklaşabilirsiniz. Çoğu oyuncunun PC'sinde görsel ve işitsel olarak bu gayet iyi bir düzeydedir ama koku ve tad hissi veren bir kart çıkana kadar gerçekliğe yaklaşmak için dokunma duyumuza hitabeden feedback controller'ları kullanmak zorundayız. Ve bunu Logitech'ten daha iyi yapan başka bir firma yok. Piyasada dokunma duyunuza hitabedebilecek pek çok controller var ama sadece Logitech hissedebileceğiniz en düzgün ve inandırıcı güç efektini yaratmak için kablo çekme sistemini uyguluyor. Diğerleriyle karşılaştırılınca inandırıcılık farkı ise hemen ortaya çıkıyor.



Logitech'in joystick ve direksiyonu bu teknolojinin ilk ve en önemli adımlarını atıyorlar ve umarız onların öncülüğünde oyunlarda duyularımıza hitap eden controller'lar artar.

ÇALIŞANLARININ ÜRETİCİLİĞİNİ KESİNLİKLE AZALTMAK İSTEYENLER İÇİN:

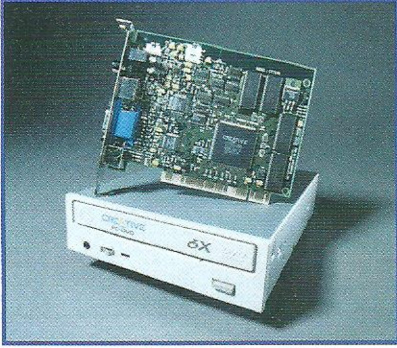
Creative Labs DVD-ROM Drive

Creative Labs

O eski zamanlarda masanızda duran bej renkli, pul büyüklüğündeki video'yu saniyede üç frame hızında gösterme gücündeki kutuyu hatırlayın. Zaman, kesinlikle değişiyor.

Creative Labs'ın yeni DVD-ROM'u ile alçak gönüllü PC'nizi evinizdeki sinemaya dönüştürebilirsiniz. Bu paketin içinde sadece 6X DVD-ROM değil, bunun yanında rakipsiz video çıkış kalitesinde bir de DVD hardware kod çözücü kart bulunuyor.

Hepimizin bildiği gibi, insaların çoğu PC'lerini aldığı zaman kendilerine bu PC'yi finansal durumunu takip etmek yada hayatını daha iyi organize etmek gibi "üretici" amaçlar için kullanacaklarına söz verirler. Ve oyun dünyasına girdiklerinde bu sözlerin ne kadar çabuk unutulduğunuda biliyoruz. Artık kendi PC'nizde DVD filmleri muhteşem bir kaliteyle izleyebileceğinize göre o organizasyon planlarına tamamen elveda diyebilirsiniz.

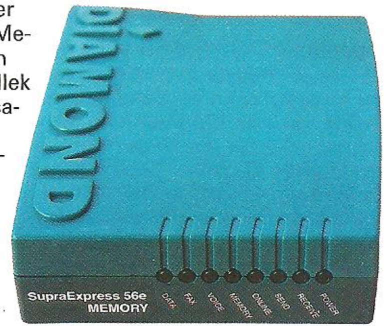


HEMINTERNET HEM DE SEKRETER İHTİYACI OLANLAR İÇİN:

Suppra Express 56e Memory

Diamond Multimedia

Suppra Express 56e Memory, standart bir modemden fazlasını isteyenler için iyi bir seçim. Suppra Express 56e Memory, gelişmiş özellikleriyle piyasadaki birçok external modemden daha farklı. Bu özelliklerden en önemlisi, modemin bilgisayar açık değilken bile faks yada sesli mesajları alabilmesi. Birçok kişi sadece bu özellikleri dolayısıyla Suppra Express 56e Memory'e sahip olmak isteyecektir ama elbetteki bu modemin özellikleri umduğunuzdan daha fazla. Bu modemi tam anlamıyla bir telesekreter gibi kullanabilirsiniz. Zengin yazılım desteği, sorunsuz bağlantı, yüksek performans, modem üzerinden telefon konuşması yapılabilmesi diğer önemli özellikleri. 56e Memory, üzerinde yer alan 2MB büyüklüğünde bellek sayesinde yaklaşık 30 saniyelik 15 sesli mesajı yada 40 sayfalık bir faksı kaydedebiliyor ve tüm bunları yaparken bilgisayarınızın açık olması gerekmiyor. Eğer 2MB az diyorsanız, 6MB'a upgrade opsiyonuna sahipsiniz.



MOUSE'UNUN İÇİNDEKİ PİSLİKLERİ GÖRMEYE MİDESİ DAYANMAYANLAR İÇİN:

Microsoft IntelliEye Mice

Microsoft

Sizi korkutmak istemiyoruz ama mouse'unuzun içinde gerçekten sizi rahatsız edecek şeyler oluyor. Mouse'unuzu her oynattığınızda masanızın üzerindeki ufak tozlar, pislikler ve saç parçaları mouse'unuzun içine girmeye çalışıyorlar ve eninde sonunda bir yolunu bulup içeri kaçıyorlar.



Microsoft'ta çalışan kibar insanlar sizi bu kaderden kurtakmak için IntelliEye denen bir teknoloji ürettiler. IntelliEye'lar dış görünüş olarak bildiğimiz mouse'lara benziyorlar. Altındaki dönen top yerine ise mouse'un üzerinde gezindiği yerleri 1500 kez büyüterek izleyen ufacık bir kamerası var. Ve mouse'un hareketine göre bu kameralar sayesinde pointer'ınız mouse'un ne kadar hangi yöne hareket ettiğini algılıyor ve kendisine de buna göre hareket ediyor.

Bunun dışındaki her özelliğiyle bu mouse'lar şu anda masanızdaki mouse'un tamamen aynısı. Kontorlü değişik ve ayrıca hareketli bir parçası olmadığı için açılacak bir yeri yok, böylece mouse'unuzun içine kaçan pislikler artık tarihin bir parçası oluyorlar.

UYKUSUNDA BİLE LEATHER MAİL'İ N ÇIKARMAYANLAR İÇİN:

Baldur's Gate

Interplay

AD&D kurallarına sıkısıkıya bağlı bu FRP nin bu kadar iyi olmasını neye bağlamak lazım dersiniz? Tabiiki arkasındaki firmaya TSR ye.TSR neye dokunsa onu altına çevirecek kadar kabiliyetli çalışanlara sahip. Oyunun demosundan sonra ilk grafiklerine vurulmuştum ama oynanışının da en az grafikleri kadar iyi olduğunun farkına hemen vardım. Oyunda beni kendine esir eden bir şey vardı.Başından kalkamıyordum. Bitirdikten hemen sonra add-on u *Tales Of The Sword Coast*'a başladım ve onu da bitirdim. Oyun oynanış olarak çok kullanışlı bir arayüze sahip ve alışmasıda çok kolay. Konusunun geçtiği bölgede gerek yan görevlerin bolluğu gerekse karşılaştığın NPCleri grubuna alabilmem, her birinin kendine has karakteri ve sesi ile kendine göre tepkiler vermesi, giydiğin her malzemenin karakterlerin görüntüsüne aynen yansıması,ayrıntıların üzerinde çok durulmuş olduğunu gösteriyordu. Senaryonun işlenişi öyle bir ayarlanmıştı ki siz ne yaparsanız yapın oyun sizi yönlendiriyordu. İnsana bu kadar heyecan veren ,oynaması bu kadar zevkli bir FRP gerçekten çok az gördüm. Dörtdörtlük bir seçim.



SEKTÖRDE 12.YIL

KADIKÖY : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No: 56/9 Kadıköy/İST.
TEKNİK SERVİS : Bahariye Cd. Süleymanpaşa Sk. No : 54/22 Kadıköy/İST.
MECİDİYEKÖY : Büyükdere Cd. Kervengeçmez Sk. No:4 Kat:3 Mecidiyeköy/İST.
E-mail : satis@yonsis.com.tr
Web : www.yonsis.com.tr



KADIKÖY : 0 216 330 88 90 (Pbx)- 414 35 23-52-74 Fax : 0 216 330 67 91
MECİDİYEKÖY : 0 212 272 47 08-30-275 34 61-288 01 36 Fax : 0 212 272 46 59

Bilgisayar Sistemleri
San. ve Tic. Ltd. Şti.

TAKSİT TUTARINI DA TAKSİT MİKTARINI DA SİZ BELİRLEYİN...

www.yonsis.com.tr. ONLINE ALIŞVERİŞTE TEK ADRES!

PCLINE CELERON 433 A

PENTIUM II ZX BOARD
32 MB SDRAM
6.4 GB HARD DISK
15" NI/LR MPRII RENKLİ EKRAN,
4 MB AGP EKRAN KARTI,
1,44 FLOPPY, MINI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE,
MOUSE,

505 $

PCLINE PIII 450

PENTIUM II BX BOARD,
64 MB SDRAM 100MHz,
8.4 GB HARD DİSK,
15" NI/LR MPRII RENKLİ EKRAN,
16 MB AGP EKRAN KARTI,
1.44 FLOPY ,ATX MINI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE, 16 BIT SES KITI (MİK+HOP)
MOUSE, 40XCD-ROM, 56K FAKS-MODEM

835$

PCLINE PIII 550

PENTIUM II BX BOARD,
64 MB SDRAM 100MHz,
10.2 GB HARD DISK,
17"NI/LR MPRII RENKLİ EKRAN,
32 MB AGP EKRAN KARTI,
1,44 FLOPPY, ATX MIDI TOWER KASA,
Q TR KLAVYE, 16 BIT SES KİTİ (MİK+HOP),
MOUSE,50X CD-ROM,56K FAX-MODEM

1.195$

İŞTE AYIN ÜRÜNLERİ:

EPSSON STS 460 4sf/dk. sb./2.5sf/dk renk/720*720dpi	122
HP 9110i 4x8x32 EIDE INT. cd.rewriter	279
INFORM 525 VA	79
U.S. ROBOTICS 56600 INT.	69
13.6 GB 7200 RPM QUANTUM DISK U. DMA IDE	182
HP SCANJET 3200C	107
SURECOM 6 PORT INTERNET MINI HUB	157
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000P	77
SONY 17" G200 FLAT "YENİ ÜRÜN"	429

IBM PC300 TORNADO

INTEL PIII - 450, 64 MB SDRAM,
6.4 GB HARD DISK, 4 MB VRAM,
15" IBM MONİTÖR, ATX KASA,
PS/2 KLAVYE, PS/2 MOUSE
WIN 98 İŞLETİM SİSTEMİ
3 YIL GARANTİ

949$

HP D8181T PIII 500

PENTIUM III-500, 64 MB SDRAM,
8.4 GB EIDE HDD, **8MB MATROX ,**
15" 0,28 HP MONİTÖR,
ATX KASA P8/2 KLAVYE, P8/2 MOUSE
WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ,
18 BIT SES KARTI, 3 YIL GARANTİ

1029$

COMPAQ 152714 PIII 450

INTEL PENTIUM III-450, 64MB SDRAM,
8.4 GB HDD, **İ810E CHIPSET**
15" **COMPAQ MONİTÖR,**
WIN 95 İŞLETİM SİSTEMİ,
"3 YIL GARANTİ"

989$

MAINBOARD

ASKA BX SLOT ATX	83
ASKA ZX SOCKET AT	70
GIGABYTE PII GA-6BXC ATX (PIII ready)	98
GIGABYTE PII BX 2000 DUAL BIOS ATX (Yeni)	116
ABİT BE6 SLOT ATX	135
ASUS ME - 99VM CELERON SOCKET ATX+SİS 620 VGA	79
ASUS P2 - 99 ZX ATX	105
ASUSTEK PII P3B - F ATX	140
ASUSTEK PII P2B-S ATX + AIC 7890	345
ASUSTEK PII DUAL P2B-DS ATX + AIC 7980	490
INTEL SUNRIVER BX ATX+16 MB TNT VGA+PCI 64 SES KARTI	172

CPU

INTEL CELERON 400 MHz/128K (400 A) Soket	74
INTEL CELERON 433 MHz/128K (433 A) Soket	87
INTEL CELERON 466 MHz/128K (466 A) Soket	111
INTEL CELERON 500 MHz/128K (500 A) Soket	165
INTEL PII 400 MHz CPU	160
INTEL PII 450 MHz CPU	196
INTEL PIII 500 MHz CPU	257
INTEL PIII 600 MHz CPU	555

MEMORY

16 MB EDO RAM 72 PIN	42
32 MB EDO RAM 72 PIN	79
32 MB 168 PIN SDRAM	50
64 MB 168 PIN SDRAM 100 MHz	95
128 MB 168 PIN SDRAM 100 MHz	190

HARD DISK

6.4 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	116
10.2 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	137
13 GB QUANTUM DISK U.DMA IDE	162
13.6 GB 7200 RPM QUANTUM DISK U.DMA IDE	182
18 GB WESTERN DIGITAL UDMA 66 7200 RPM	265
20.4 GB SEAGATE BARACUDA UDMA 66 7200 RPM	278
27 GB WESTERN DIGITAL UDMA 66 7200 RPM	359
9.1 GB QUANTUM ATLAS II U. WIDE SCSI	359
9.1 GB SEAGATE BARACUDA ULTRA II SCSI	435

VGA CARD

UTOPIA AGP 4 MB SGRAM	29
UTOPIA AGP 8 MB AGP	37
UTOPIA AGP 16 MB AGP S3 SAVAGE 4	60
UTOPIA AGP 32 MB AGP TNT 2	110
ASUS AGP-3200 VOODOO BANSHEE 3DFX 16 MB SDRAM	96
ASUS AGP-V3400 TNT RIVA 16 MB SDRAM TV I/O	137
ASUS AGP-V3800 MAGIC TNT2 M64 32 MB TV I/O	139
ASUS AGP-V3800 TVR+ TNT2 RIVA 32 MB SDRAM TV I/O	212
CREATIVE RIVA TNT2 M64 VALUE TV I/O	109
CREATIVE AGP 32 MB ULTRA TNT 2 TV I/O	199
STB VOODOO3 2000 PCI 16 MB SDRAM	130
STB VOODOO3 2000 AGP 16 MB SDRAM	130
STB VOODOO3 3000 AGP 16 MB SDRAM	148
STB VOODOO3 3500 AGP 16 MB SDRAM	292
MATROX G200 8 MB SDRAM, 250 mhz RAMDAC	88
MATROX G400 16 MB SGRAM, 300 mhz RAMDAC	165
MATROX G400 32 MB SGRAM, 300 mhz RAMDAC, DUAL HEAD	225
MATROX G400 MAX 32 MB SGRAM, 350 mhz RAMDAC	330
WINFAST GEFORCE 256 GPU (GRAFİK İŞLEMCİ) 32 MB SGRAM	295

MONITOR NI/MPR II

15" 0.28 DGT. VESTEL 1501L	130
15" 0.28 DGT. LG 520 SI	144
15" 0.28 DGT. PHILIPS 105E	155
15" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN 5854	151
17" 0.28 DGT. VESTEL M 1721	217
17" 0.28 DGT. LG 775N	252
17" 0.28 DGT. PHILIPS 107 E	262
17" 0.28 DGT. HYUNDAI DELUXSCAN HL-7770A	258
15" 0.28 DGT. SONY 110 EST	195
17" 0.25 DGT. SONY 200 EST	325
17" 0.25 DGT. SONY G 200 FLAT " YENİ ÜRÜN "	432
19" 0.26 DGT. SONY 420 GST	541
21" 0.26 DGT. SONY 520 GST	947
15" 0.28 DGT. ADI E44 1280*1024/60Hz. OSD, Easy Screen	167
17" 0.28 DGT. ADI E55 1280*1024/60Hz. OSD, Easy Screen	269
17" 0.28 DGT. ADI 5P+ 1280*1024/60 Hz. OSD, Easy Screen,TCO	325
17" 0,28 DGT. ADI DUA II 1280*1024/60 Hz. TCO, MULTİMEDİA	330
17" 0,26 DGT. ADI 5G 1600*1200/75 Hz. TCO 95, Grafik RGB, Pro	415
17" 0.28 DGT. ADI DUO II FULL MULTIMEDİA	325
19" 0.28 DGT. ADI 6P 1600*1200/75 Hz. USB, TCO 95	530
21" 0.26 DGT. ADI 6G+1600*1200/75Hz. TCO 99, Grafik RGB, Pro	1.050
18.1" TFT ADI 9L 1200*1024 DUVARA MONTE EDİLEBİLİR.	3.300

KASA & KLAVYE & MOUSE & FLOPPY

MINI TOWER KASA	20
ATX MIDI TOWER KASA	30
ATX MIDI TOWER KASA ASUSTEK T-5	70
3.5" 1.44 MB FLOPPY	14
PS/2 Q Türkçe KLAVYE	9
F Türkçe KLAVYE	10
MITSUMI MOUSE	7
PS/2 MOUSE	4
MICROSOFT MOUSE	10
MICROSOFT INTELLI MOUSE	18

MULTIMEDIA

UTOPIA Ses Kartı (KIT)	17
CREATIVE VİBRA 128 PCI Ses Kartı	26
CREATIVE LIVE! VALUE Ses Kartı	59
CREATIVE PCWORKS 4 POINT SURROND Hop.	99
EDTA SONIC 120 WATT SPEAKER	9
GENIUS 320 WATT HOPARLOR	22
40X SONY	50
50X ACER	58
50X ASUS	59
52X CREATIVE	57
6X SONY DVD/32XCD-ROM	99
8X GOLDSTAR DVD / 40 X CD-ROM	97
WIZARD FM/AM RADYO KARTI	16

FAX-MODEM

AZTECH 56600 INT. PCI	33
CREATIVE 56600V.90 INT.	34
ACER 56600 INT. PCI	35
ACER 56600 EXT.	60
DATRON 56600 INT. PCI	38
DATRON 56600 EXT.	63
U.S. ROBOTICS 56600 INT.	69
U.S. ROBOTICS 56600 EXT.	93
U.S. ROBOTICS 56600 MESSAGE EXT.	130
KINGMAX PCMCIA 56.6 K FAX-MODEM	87

CD WRITER / YEDEKLEME ÜNİTELERİ

ACER CRW4432A 4X4X32 EIDE INT	225
RICOH 6X4X24 EIDE INT	275
HP 7510E 2X2X24 EIDE KIT INT.	288
HP 7570İ 2X2X24 EIDE KIT INT.	182
HP 9110İ 4X8X32 EIDE INT.	279
YAMAHA 4416E 4X4X16 IDE	229
YAMAHA 4416S 6X4X16 SCSI INT. KART DAHİL	335
YAMAHA 4416SE 6X4X16 SCSI EXT KART DAHİL	370
IOMEGA ZIP 100 MB Paralel Port	120
IOMEGA DITTO 3/5/7/10 GB INT.	215
IOMEGA DITTO 3/5/7/10 GB EXT.	260

PRINTER

HP DESKJET 610C 5 sf/dk. sb. 2.6 sf/dk. renk. 600dpi A4	98
HP DESKJET 815C 7 sf/dk. sb. 5 sf/dk. renk. 600dpi A4	188
HP DESKJET 880C 8 sf/dk.sb. 2.8 sf/dk. renk 600dpi A4	235
HP DESKJET 895Cxi 10 sf/dk. sb. 2.8 sf/dk. renk 600dpi A4	288
HP LASERJET 1100 8 sf, 600dpi, 2MB	518
HP Office Jet pro R45 yazıcı, scanner, fotokopi	520
HP Office Jet pro T65 yazıcı, scanner, fotokopi + Fax	520
HP LASERJET 4050 16sf/dk, 1200dpi, 4 MB bellek	1.208
HP LASERJET 5000 A4 16 sf/dk, A3 8 sf/dk.1200dpi,4MB B.	1.590
XEROX DocuPrint XJ6C	89
XEROX WC450C fax, fotokopi, scanner, printer	443
OKI 3320 9 pin, 387 cps, 80 kolon	375
OKI 3321 9 pin, 387 cps, 136 kolon	425
OKI 520E 9 pin, 433 cps, 80 kolon	445
OKI 521E 9 pin, 433 cps, 136 kolon	500
STAR LC 90 9 pin, 192 cps, 80 kolon	140
STAR LC 15 9 pin, 180 cps, 136 kolon	245
PANASONIC KXP 1150 9 pin, 240 cps, 80 kolon	131
PANASONIC KXP 3696 9 pin, 330 cps, 136kolon	379
PANASONIC KXP 1694 9 pin, 300 cps, 136 kolon	329
CANON BJC-1000	80
CANON BJC-2000	88
CANON BJC-4400 6 sf/dk. 720x360 dpi, A4 Renkli	106
EPSON STS 460 45sf/dk,sb/2.5sf/dk renk/720*720 dpi	122
EPSONSTS 660 5sf/dk.sb/3.5sf/dk renk./1440*720 dpi	142

SCANNER

HP SCANJET 3200C	107
HP SCANJET 3300C	160
HP SCANJET 4200C	210
HP SCANJET 5200C	307
HP SCANJET 6200C + SCSI Kart Dahil	449
HP SCANJET 6250C + SCSI Kart Dahil	467
MUSTEK SCAN EXPRESS 6000P	58
MUSTEK SCAN EXPRESS 12000P	77
MUSTEK SCAN EXPRESS A3 EP	162

KESİNTİSİZ GÜÇ KAYNAĞI

APC BK 300 VA	79
APC BK 500 VA	100
APC BK 650 VA	175
APC ONLINE BACKPRO 650 VA PnP	254
APC ONLINE BACKPRO 1000 VA PnP	464
INFORM 525 VA	79
INFORM 625 VA	86
INFORM ONLINE 1200 AP	190
INFORM ONLINE 2000 AP	345
INFORM ONLINE 3000 VA	1.590

NETWORK ÜRÜNLERİ

SURECOM PCI 10 MBIT	10
SURECOM PCI 10/100 MBIT UTP	15
INTEL PCI UTP 100 MBIT EPILA 8460	59
3 COM PCI UTP 10/100 MBIT 3C905TX	49
KINGMAX PCMCIA 10/100 MBIT ETHERNET	110
SURECOM 16+1 HUB 10 MBIT	56
SURECOM 8+1 HUB 10 MBIT	30
SURECOM 8+1 HUB 10/100 MBIT	102
CAT-5 RJ45 KONNEKTOR	1
CAT-5 UTP KABLO 305m	56

MICROSOFT YAZILIMLARI

MS WINDOWS 95 CD TÜRKÇE	90
MS WINDOWS 98 İNGİLİZCE	90
MS WINDOWS 98 CD TÜRKÇE	90
MS OFFICE 97 STANDART CD TÜRKÇE	443
MS OFFICE 97 PROFESSIONAL CD TÜRKÇE	505
WINDOWS NT WORKSTATION 4.0 CD	192
NOVEL SMALL BUSINESS+5 Kullanıcı	229
WINDOWS NT SERVER 4.0 5 Kullanıcı	515

LOGO YAZILIMLARI

LOGO LKS TİCARİ SET	579
LOGO LKS TEMEL SET	599
LOGO LKS MUHASEBE	249
LOGO LKS MUŞAVİR SET.	412
LOGO LKS PERSONEL YÖNETİMİ	512
LKS+1 Kullanıcı	228
LKS+5 Kullanıcı	650
LKS+10 Kullanıcı	979
LKS+20 Kullanıcı	1.516
LOGO ALINTERİ 2.6	135

NOTEBOOK

MITAC 6133 C433/12'1"DUAL/32 MB/4GB/24XCD/SES/W98	1.434
IBM 2626 PII300/13.3TFT/32MB/3.2GB/2.5MB/24XCD/SES/Fax/W98	1.898
HP F1647W PII300/14.1" TFT/64MB/4.8GB/2.5MB/24XCD/SES/Fax/W98	2.119
COMPAQ 129011 PII333/12.1TFT/64MB/6.4GB/24XCD/SES/W98	1.839

İNTERNET PAKETLERİ

VESTEL NET 1AY LİMİTSİZ İnternet Paket	11
VESTEL NET 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	45
VESTEL NET 1 YIL LİMİTSİZ İnternet Paketi	155
SUPER ON-LINE 1 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	18
SUPER ON-LINE 3 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	51
SUPER ON-LINE 6 AY LİMİTSİZ İnternet Paketi	96
SUPER ON-LINE 1 YIL LİİMİTSİZ Internet Paketi	180

TV & VIDEO CARD

FLY VIDEO TV KARTI U. KUM. V. CAP. TXT	59
AVER MEDIA TV98 FM RADYO, TXT, U.KUM	99
PHILIPS PCA 646 VCPC VIDEO CAMERA	75

Fiyatlarımıza KDV Dahil Değildir! / Novell, Teknik Servis, Internet Bağlantısı, Upgrade ve Diğer Hizmetler için Bizi Arayın!
Logo Yetkili Destek Merkezi olarak her türlü sorununuzda yanınızdayız.
Yönsis Ltd. Şti., ilanda oluşabilecek tipografik hatalardan kesinlikle bir sorumluluk kabul etmemektedir.
Yönsis Ltd. Şti. bu ilandaki fiyatları herhangi bir şekilde ilan etmeksizin değiştirebilir. Ürünlerimiz 1 yıl garantilidir.



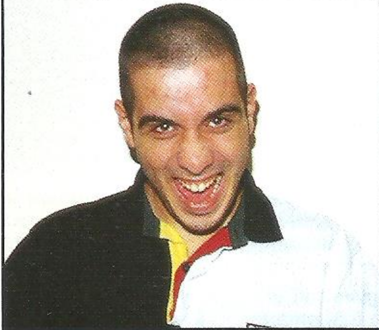
Kredi kartı ile satışlarımız sürmektedir.

Bonus Players Geldi !

Bu ay dergimize dört yeni oyun delisi katıldı. Ahmet, Ümit, Mert ve Burak ofisimize hemen uyum sağladılar. Ofisteki kısa saçlılara Burak ve Mert ile bir destek gücü geldiyse de üzüm üzüme baka baka kararır sözünün, en kısa zamanda tekrar tarihimizdeki güzide yerini alacağına kesin gözüyle bakıyoruz. Aslında ofise girdikleri anda görev verdik onlara, diyalog tam olarak şöyleydi:
Adil abi- Hoş geldiniz çocuklar
Çocuklar- Hoş geldik Adil abi
Adil abi- Şunu sen yapacaksın, bunlar senin vs. Bu akşam saat 10 a kadar buradayız, belkide sabahlarız tamam mı çocuklar?
Çocuklar- Tamam abi de eee.....
Adil abi- Hadi bakalım evlatlarım.

İşte böyle bir hızda giriştiler işlerine. "Resim kes, yazını yazdın mı, şu boşluğa ne koyacağız, yaa şu MAC'ler de iyi aletler Vallahi, şu kutular buradan ne zaman kalkacak çocuklar, yemek saati ne zaman, yemek fişide ne olaki, o bastığın şey halı değil benim ayağım" gibi bir sürü bağırış çağırış arasında kayboluverdiler.

Monitöre yapışmış bir vaziyette Midtown Madness oynayan ve de ikide bir "bakın bakın işte ben buraya da gittim, bakın bakın işte tam şurada çok güzel bir cafe var" diye bağırışan Mert'i dürtüp, " tanklarım geliyooooo" diye söylenen Ümit'i kurtarıp, "bu aynalar elektrikli aynalar abi " diye etrafta dolaşan Ersin'i yerinden zorla oturtup, "şu subwoofer'a bak nasıl vuruyor, smoke on the water iyi parça abi" diyen Timur'u işine geri döndürüp dergiyi çıkartık işte. Ama neler çektiğimizi bir de siz düşünün diye bu satırlarıda ekledik.


En büyük asker bizim asker... Hayırlı teskereler Gökhan!

Rogue Spear oynaya oynaya en sonunda olacağı buydu. Sevgili grafikerimiz, can dostumuz Gökhan askere gitti. Kendisi, siz bu dergiyi okuduğunuz sıralarda" Askeeeeeer kalk, askeeeeeeer yat, askeeeeeer sürün " gibi eylemlerde bulunuyor olacak. Kendisine bu vatan görevinde kolaylıklar diliyoruz. Bizim uzun boylu, güçlü kuvvetli arkadaşımıza çakı gibi bir asker olarak nizamiye kapısında nöbet tutarken rastlarsınız belkide.

Kısacası dergimizde bir sürü değişiklik yaşadık bu ay ama değişmeyen tek şey dergimizin kalitesini her zaman en yukarıda tutmamız.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilglili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

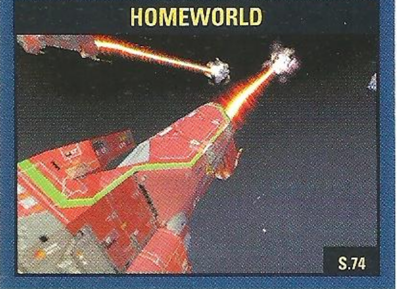
39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

AYIN OYUNU

Bu ay diğerlerinden çok daha büyük yeni bir ödülümüz var. Her ay benzerlerinin ötesine geçen bir oyunu geniş şekilde ele alıp onu "Ayın Oyunu" olarak onurlandıracağız. Ve ilk kazanımız...



HOMEWORLD



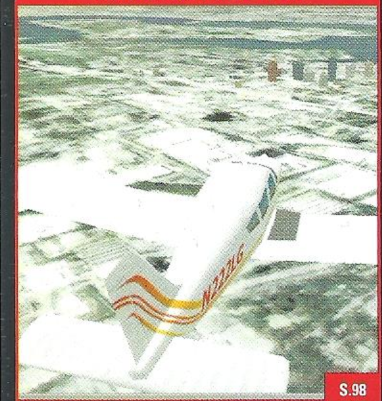
S.74

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör' ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

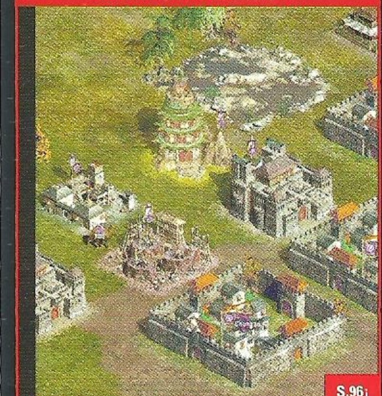


FLIGHT UNLIMITED III



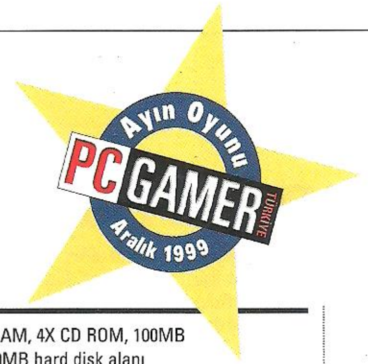
S.98

SEVEN KINGDOMS II



S.96

Homeworld



TÜRÜ: Real time strateji **ÜRETİCİ:** Relic **YAYINCI:** Sierra, (800) 757-7707, *www.sierrastudios.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 4X CD ROM, 100MB Hard disk alanı, 4 MB PCI ekran kartı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 350, 64 MB RAM, 12MB graŞk hızlandırıcı kark, 600MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, Serial, IPX, TCP/IP, WON.net'te bedava internet oyunu Maks:8 oyuncu

Relic 3D real time strateji türünü sarsacak bir oyunla sizi değişik bir şekilde uzaya fırlatıyor...

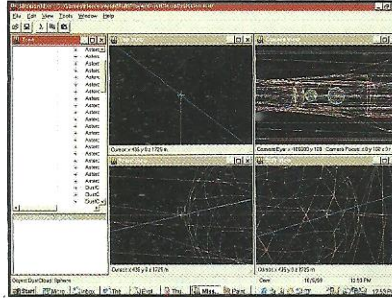
Bir yıl içerisinde *Homeworld*' ün strateji oyunlarına olan etkisinin *Civilization* ve *DUNE II* kadar heyecan verici olup olmayacağını göreceğiz fakat şu an için gerçek olan şey bu oyun türünü yeni bir rekabet ortamına soktuğudur. Strateji oyunlarının son zamanlarda önündeki en büyük sorun 2 boyut engelini aşmak oldu. Ekranımızda birliklerimizi kuşbakışı seyrederken nasıl olurda yatay ve düşey eksende yerleştirebilirdik? Üç boyutta düşünmeyi ve komuta etmeyi nasıl öğrenebilirdik? *Relic Homeworld* ile bu soruların cevabını bulmuş.

Homeworld'ün başarısı 2 boyutlu bir savaş oyununu 3 boyuta çevirmekten öte birşey. Aynı zamanda sadece oynanış olarak değil hikaye ve anlatım açısından da akıllıca tasarlanmış bir oyun. Oyunun esas öğeleri –grafik motoru, kontrol sistemi, anlatımı, görev yapısı, hikaye akışı öylesine akıcı ve iyi bir şekilde bir araya getirilmiş ki sonuçta tüm bu özelliklerin toplamının ötesinde bir bütünlüğe ve başarıya ulaşılmış. Oyunda hiçbir zaman araya aniden giren uyutucu görev açıklamaları ve izah görüntüleri ile rahatsız edilmiyorsunuz. Siyah beyaz stilize edilmiş animasyonlar hikayeye renk katıyor fakat esas karmaşık ve ilerledikçe şüphelere düşüren hikaye oyun sırasında ortaya çıkıyor. Her görev bir romanın yeni bir bölümünü andırıyor. Kaynak toplama ve savaş işleri ile ilgilenirken bir yandan da hikaye hakkında yeni şeyler öğreniyorsunuz.

Homeworld başlangıçtan itibaren sizi kesinlikle başından kaldırmayacak dramatik, kasvetli hava yaratıyor. Oyunun açılışında çalan Samuel Barber'ın adagiosunun ürpertici yorumu sinematik hikaye anlatımıyla öylesine güzel bir giriş sağlıyor ki girişin bitip oyunun başladığı anı anlamak gerçekten zorlaşıyor. Hikaye yüzlerini hiç göremediğimiz Kharid ırkının atalarından kalma ve anadünyalarının yerini gösteren eski bir uzay gemisini keşfetmeleri ile başlıyor. Buradan itibaren hikayedeki beklenmedik değişiklikler başlıyor ama oyunun tadını kaçırmamak için burada anlatımı kesmek daha iyi olacak. Bu insanların anadünyalarına giderken yolda beklenmedik olaylarla, dost ve düşman ırklarla karşılaşacaklarını söylemek sanırım yeterli olur. Oyunu Taiidan veya Kushan ırklarından birini seçerek oynayabilirsiniz. Aralarındaki fark beş özel gemi tipi ve görünüşleri. Taiidan ve Kushan ırkları Kharakid ırkına dahil olduklarından hikaye ve görevler tamamen birbirinin aynısı.

Yolculuk bir carrier ve üretim merkezi görevi yapan anagemi üzerine odaklanmış. Anagemi astreoidler, gaz bulutları, toz bulutları ve nebulalardan topladığı kaynakları kullanarak destek , saldırı ve büyük gemileri üretiyor. Araştırmalar hazırdaki gemilerin geliştirilmesine ve yeni modellerin üretilmesine olanak tanıyor. Oyunda toplam 30 değişik gemi var. Yeni birliklerin üretim zamanlaması çok iyi ayarlanmış. Tam ihtiyacınız olduğu zamanda üretime başlıyorsunuz. Yeni teknolojileri uzay tüccarı Bentusie'den de satın alabiliyorsunuz.

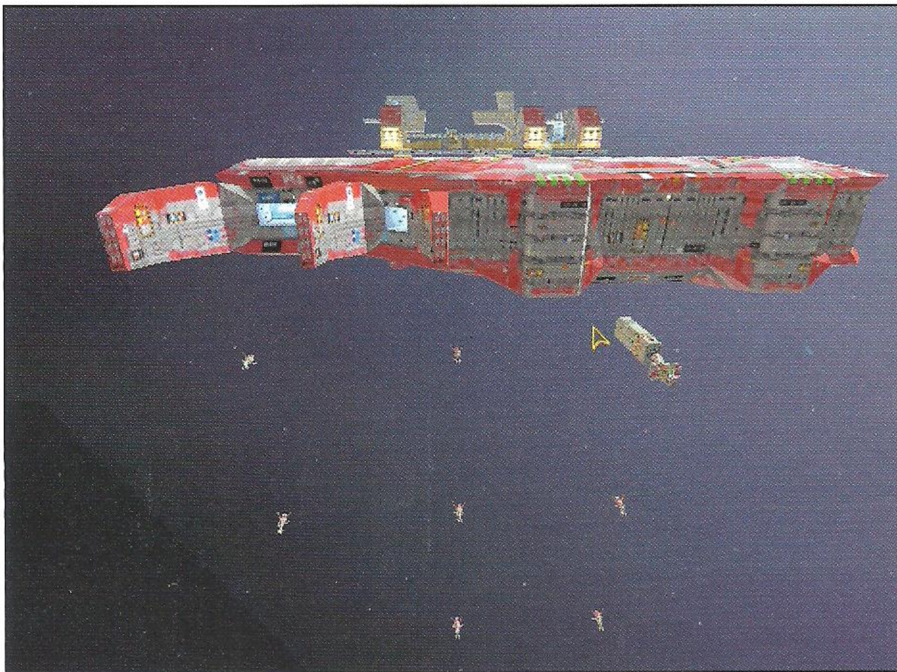
Birlikleriniz istediğiniz yere gidebilecekleri üç boyutlu ortamda bulunuyor. Kontrollere alışmak biraz zaman alıyor ama klavyenin ve mouseun birlikte kullanımı sayesinde üçüncü boyutu kısa zamanda hallediyorsunuz. Birliklerinizi donanma şekline getirip formasyonlarına karar verdikten sonra onları hareket ettirmek, saldırı agresifliklerini ve düzenlerini ayarlamak ve



Mission man yazılımı inanılmaz derecede karmaşık.Bunun sebebi kendi görevlerinizi yaratmak için fazlasıyla güçlü olması.



Sensor manager ekranı etraftaki tehditleri ve gemilerinizin rotalarını takip edebileceğiniz büyük ve yararlı bir harita.



Ana gezegeni bulmak üzere Taiidan anagemisinin kalkışı.

Homeword'ün en kaliteli içerikleri — *grafik motoru, kontrol mekaniği, senaryosu, görev yapısı ve pürüzsüz anlatımı* — o kadar akıcı, o kadar güzel bütünleştirilmiş ki, bir"yeniden doğuş" ortaya konmuş. Yalnızca parçaların birleştirilmesinden öte bir tecrübe.

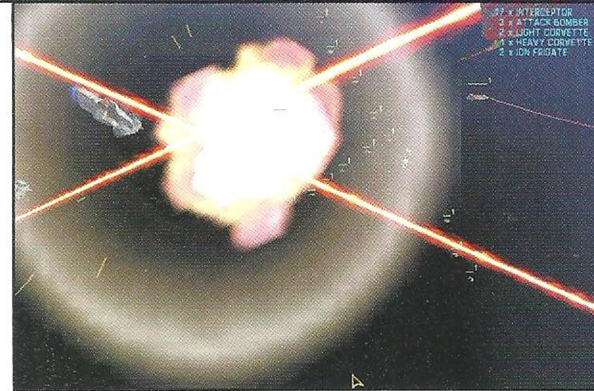
Bu Ion frigate düşman gemilerine saldırıyor. Kamerayı hangi açıdan seyretmek isterseniz o şekilde yerleştirebilirsiniz. Patlamalar muhteşem gözüküyor.

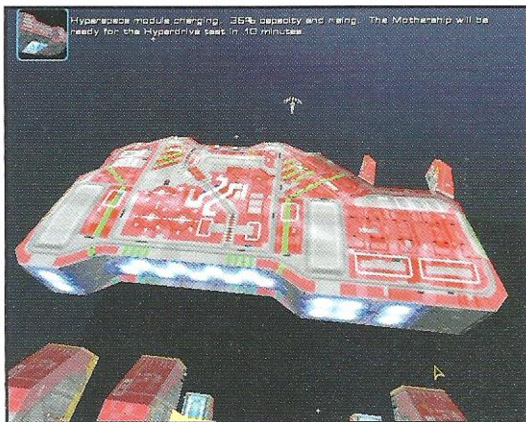
hedefleri belirlemek gerçekten kolay. Herşeyi her açıdan görebilmeniz bu konuda yardımcı oluyor. Çok güzel ve detaylı esas 3D ekranı yaklaştırılabiliyor, döndürülebiliyor ve heryere hareket ettirilebiliyor. Daha büyük bir harita ise esas alanının tümünü görmenizi ve birliklerinizi uzak mesafelere kolaylıkla götürmenizi sağlıyor. Emirler vermek için durduğunuzda elinizin altında bu haritanın olması kolaylık sağlıyor.

Bu büyük boyutlu donanma hareketleri ve sinematografik görüntüler bir strateji oyunundaki en etkileyici uzay savaşı görüntülerinin ortaya çıkmasını sağlıyor. Kendinizi sanki bir *Star Wars* savaşının içerisinde –hatta kontrolünde—hissediyorsunuz. *Independence War*'a benzer grafiklere sahip ve yüzlerce geminin üçüncü şahıs perspektifinde göründüğü bir strateji oyunu hayal edin *Homeworld*'ün ne kadar akıl almaz bir deneyim olduğu hakkında bir fikir sahibi olabilirsiniz.

Görev yapısı hem bir lütuf hemde fark ettiğiniz zaman bir o kadarda eziyet. Başlangıçta haritanın en uç kesimlerine yollayacağınız keşif probe'larının başınıza bela olabileceğini unutmayın. Başlarda yeterli derecede kaynak biriktirmeden uzaklarda maceralara atılmamakta fayda var. Standart bir strateji oyunundaki gibi düşünmeyi de bir kenara bırakmak gerekiyor. Tek kişilik oyun büyük bir görevin bölgelere, bölümlere ve kısa vadeli hedeflere ayrılmış şekli olarak karşımıza çıkıyor. Oyunun başında ürettiğiniz gemiler eğer bakımlarını yaparsanız oyunun sonuna kadar sizle kalabiliyor. *Homeworld*'ün kendine özgü hikaye akışı görevlerin anlatıma ve anlatımında ana geminin yolculuğuna bağlanmasıyla sağlanmış. Ana gemi neye mal olursa olsun yok olmamalı. Taşıyıcı, tamir aracı ve birlik üretimleri bu gemide yapılıyor. Bir görevin bitmesi için tüm birliklerinizi anagemiye yükleyip hiper sürüşe geçmeniz gerekiyor. Bu sayede başka bir mekanda yeni bir maceraya atılıyorsunuz.

Amaçlarınız doğrultusunda bir görevin seyri değişebiliyor. Bir görev tamalandığında ve hiper sürüşe geçtiğinizde kendinizi aniden aynı noktada ve eskisinden daha fazla sorun içerisinde bulabilirsiniz. Bölüm 6 'da Protectors of the Gardens'ın hiper sürüş hazırlığı sırasındaki dalga dalga saldırısını göz önüne alalım. Sekiz dakika boyunca Çanakkale geçilmez savunması yapmak zorunda kalıyorsunuz. Fazlasıyla gemi ve kaynak harcayarak geçirdiğiniz bu sekiz dakika sonunda hyperdrive üç tane uydu yüzünde harekete geçemiyor. Bu uydular yok edilmeli. Fakat tahmin ettiğiniz gibi eliniz-

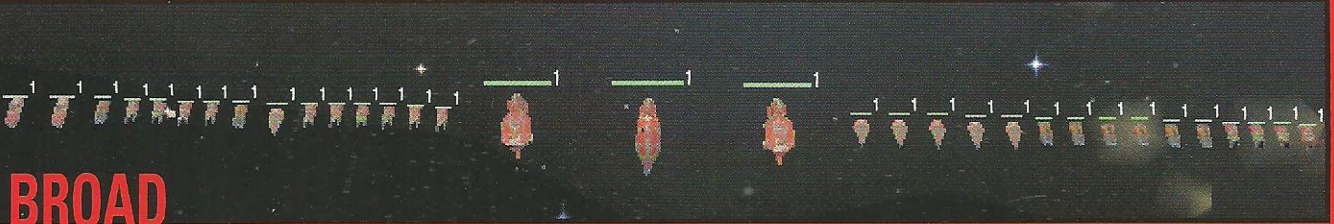




Hikaye anlatımı oyun içinde halledilmiş. Görevden göreve geçtikçe ve aynı zamanda görevin kendi içinde de ilerliyor.

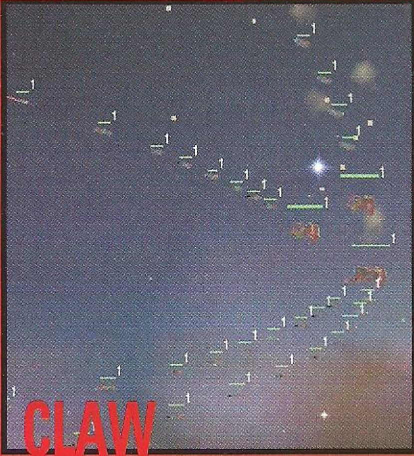
FORMASYONLARIN KULLANIMI

Bu formasyonların hepsi mutlaka çok güzel ama kesinlikle nasıl ve nezaman kullanacaksınız? Homeword'çüler için bu akıl karıştırıcı soru tam da online tipinde. İşte işlerliği kanıtlanmış birkaç yaklaşım.



BROAD

Çizgi halinde diziliş birliklerinizi düzenlemek için faydalı fakat savaşta bir işe yaramıyor



CLAW

Merkez gemilerin etrafındaki büyük bir donanma için iyi bir dizilim. Büyük bir savaşa yaklaşmak ve hedef gemi üzerine odaklanmak için en iyi diziliş. Büyük gemiler geride dururken Interceptorlar ve Corvettler pençeyi oluşturuyor. Sürekli ateş gücü sağladığından topyekün savaşlar için ideal seçim



COLLECTOR'U KORUMAK

Harvester grubunuzda tek bir tuşla tanımlamalısınız. En azından iki resource collector bir resource controller ile birliğe dahil edilmeli. Collector'ların birbirinden ayrılmasına izin vermeden onları bir konvoyu korurmuşcasına yakın takibe alın. Bu şekilde kaynakların bulunduğu bölgelerde hızlı ve verimli olarak ilerleyebilirsiniz. İki collector ve bir controller için en azından 20 interceptor, 10 multigun corvette ve bir iki assault frigate'e ihtiyacınız olacak. Collectorların düşmanın birinci hedefi olduklarını unutmayın. Collector'lara ve anagemiye yaklaşanları tesbit etmek için keşif probe'larını kullanmayı unutmayın.



SPHERE

Bu dizilişi tasarımcı Alex garden ile konuşuncaya kadar savunmaya yönelik olarak düşünüyordum. "Ölüm Küresi" hakkında bilgiler aldıktan sonra Sphere dizilişinin rakibi orta noktaya alarak yapılan bir saldırıda rakibin her yönden gelen saldırılarla uğraşmak zorunda kaldığı iyi bir diziliş olduğunu gördüm.



X

X dizilişi iyi destek ve ortalama esnekliğe sahip sıkı küçük bir formasyon. Birçok küçük hedefe saldırırken claw 'dan daha kullanışlı. Fakat büyük hedeflere saldırırken dağınık ateş gücü yüzünden pek başarılı değil.



DELTA

Birliklerinizi birden fazla gruba dahil edebilmek homeworldün kendine özgü özelliklerinden biri. Filoyu Grup 1 e bağlamak savaş alanına sıkıştırılmış bir Claw şeklinde yaklaşmanızı sağlayabilir. Interceptorlar,corvettler ve cruiser'lar gibi bağımsız küçük grupları bu büyük dizilimde birbirine bağlamak saldırılarda hızlı birliklerinizi daha verimli kullanmanızı sağlayabilir. Küçük birlikleri üçgen şeklinde ayarlamak hızlı saldırılar ve geri çekilmeler için ideal. Ve hedefe yapılacak direkt saldırı iyi derecede zarar verebiliyor.



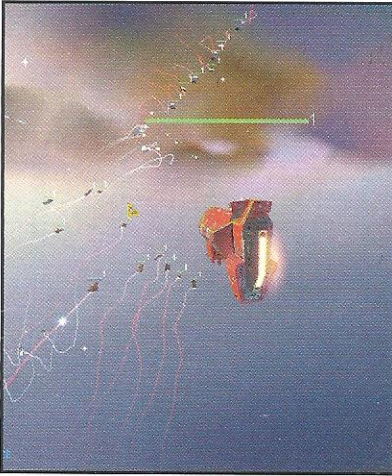
ANAGEMİ'Yİ KORUMAK

Özellikle multiplayer oyunda anagemiyi heryönden gelecek saldırılara karşı korumanın en iyi yolu kendi yapacağınız konfigürasyonlar olacaktır. Bağımsız ve grup halindeki gemileri tek tek anageminin etrafına yerleştirmelisiniz. Daha sonra ise hepsini tek bir tuşa atamalısınız. En iyisi anageminin etrafında hayali bir dikdörtgen hayal edip bu dikdörtgenin yüzeylerine gemilerinizi yerleştirmeniz. Su dalgaları gibi içi içe geçmiş dikdortgenler düşünerek katmanlı olarak bu işi yapmanız faydalı olacaktır. İç tarafa , yani anagemiye yakın tarafa, ağır cruiser'ları yerleştirin. İçeride bir iki tane'de tamir corvett'i bırakın. İkinci savunma hattını ise 2-6 arası assault frigate'lerden bir kutu halinde tasarlamanız faydalı olacaktır. Bu gemilerin görüş açıları geniş ve sabit kalabiliyorlar.

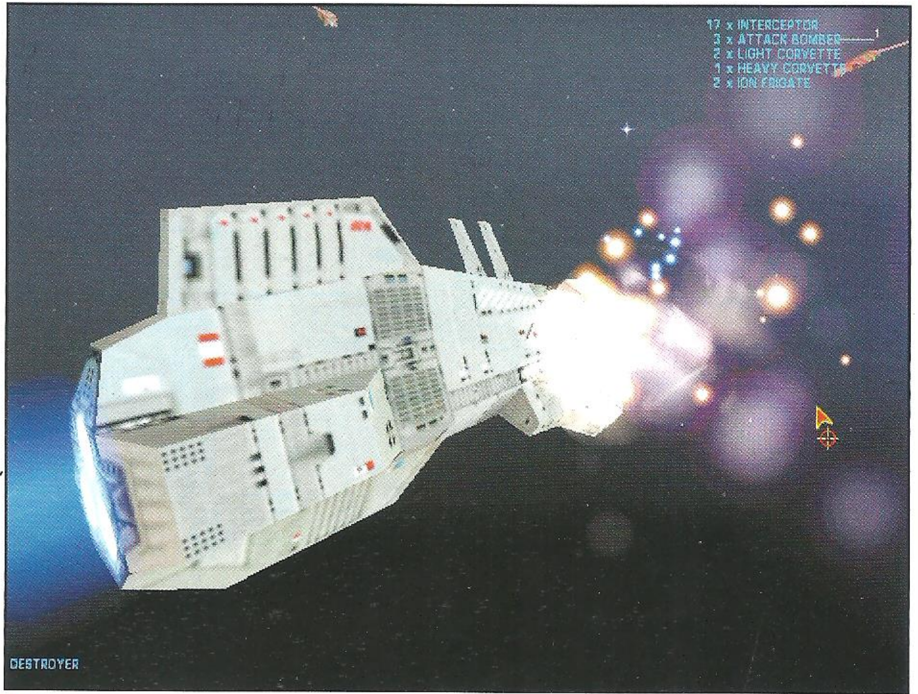


WALL

Anageminin koruma dizilişini yaparken frigatelerin birbirinden eşit aralıkla dizilişini sağlamak açısından faydalı bir formasyon.



Ion frigatelerin atış gücü yüksek fakat hereket kabiliyetleri ve taradıkları açı az. En iyisi onları savunma amaçlı geride tutmak.



Bu ateş altındaki düşmanın görüntüsü. Temel kontrolleri birkez öğrendikten sonra saldırıların yönünü değiştirmek ve başarılı şekilde hedeşeri vurmak sadece birkaç tuşa basmaya kalıyor.

de sadece birkaç birlik ve hiç kaynak kalmamış durumda ve hala kuşatma altındasınız. Bu bölümde öylesine zorlandım ki *üç* bölüm geriye gidip *tüm* kaynakları toplayarak daha kuvvetli bir donanma ile bu bölüme başlamak durumunda kaldım. Oyunun bu yönüne daha önce dikkat etmemiştim. Oyunda bir bölümü bitirmeniz gerçekci olmak gerekirse doğru yolda olduğunuz anlamına gelmiyor.

Buradan *Homeworld* ile ilgili esas "noktaya" (kimilerine göre esas "probleme") geliyoruz. Tecrübeli oyuncular için tek kişilik oyun çok kısa. Ben Taiiden olarak oyunu 12 saatte bitirdim. Bu zaman tecrübeli oyuncular için 10 saatten başlayıp acemiler için 25 saate kadar değişebilir. Bu durumu değiştirecek bir zorluk ayarı söz konusu değil.

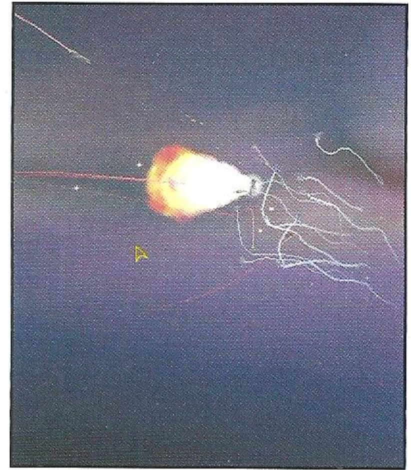
Büyük ölçekli filo hareketleri ve sinematik perspektifler, bir strateji oyunu için şimdiye dek yaratılan en etkileyici uzay savaşını ortaya çıkarmış. Bir Star Wars savaşının hem ortasında olmak gibi bir şey.

Oyunun multiplayer sevindirici bir şekilde değişik ve tatmin edici WON.net te bir oyun lobisi bulunuyor. Oyunun erken gelen şöhreti birçok rakip bulmanızı sağlayacaktır. Oyunlar 8 kişilik ayarlanmış. Kaynak toplamalı veya kaynaksız oynanabiliyor. Bounty Hunter tipi oyun kaynaklarada puan veriyor. Satranç benzeri bir oyun tipi ise sabit sayıda birliği yeni kaynaklar olmaksızın yönetmenizi sağlıyor. Temel multiplayer tarzı oyun ise üssü koru, kaynak topla ve herkesi öldür tarzı. Fark yeni teknolojilerin bulunmasında ortaya çıkıyor. Tek kişilik oyunda bölümler ilerledikçe ortaya çıkan gelişmeler multi-player oyunda bir teknoloji ağacı olarak karşımıza çıkıyor. Ayrıca anagemi haritadaki herhangi bir noktaya hyperjump yapabiliyor. Mission Man adlı görev hazırlama yazılımı çok karmaşık ve bir o kadar da başarılı.



Interceptor'lar hızlı ,iyi ilk hat savunmacıları, ve saldırı sırasında tüm işi yapan ve düşmanı boğan birlikler.

Homeworld'ün yüksek satış rakamlarını yakalamasını sağlayacak şey oyunun kontroller ve görüntü karmaşık gözükmesine rağmen zannedildiği gibi zorlu bir öğrenme aşaması gerektirmediğini ispat etmesinde saklı. Çok iyi bir eğitim bölümü, mükemmel bir kılavuz ve temiz bir keycard oyuna başlangıcı kolaylaştırıyor. Kontrolleri birkez çözdükten sonra oyun *Starcraft* veya *Command&Conquer*'dan daha zor değil. Bu uğraşın sonunda klasik olmaya aday bir oyun ile kendine has ve tatmin edici bir deneyim yaşayacaksınız. Şüphesiz *Homeworld* bir dönüm noktası. Real time strateji oyunlarının yeni bir boyuta girdiği tarihi bir oyun.



Spermatozoanın yakınlaştırılmış resmi....? hayır. Sadece gemilerin kimimn kim olduğunuzu sağlamak amacıyla bıraktıkları renkli izler.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Yaratıcı tasarım, sınırsız filmvari görüntüler,kuvvetli, multiplayer desteği

EKSİLER: Tek kişilik oyun çok kısa

%93

SONUÇ: Görsel olarak üstün bir hikayeye sahip bu harika oyun gerçekten daha önce hissetmediğiniz bir oyun deneyimi yaşatıyor.

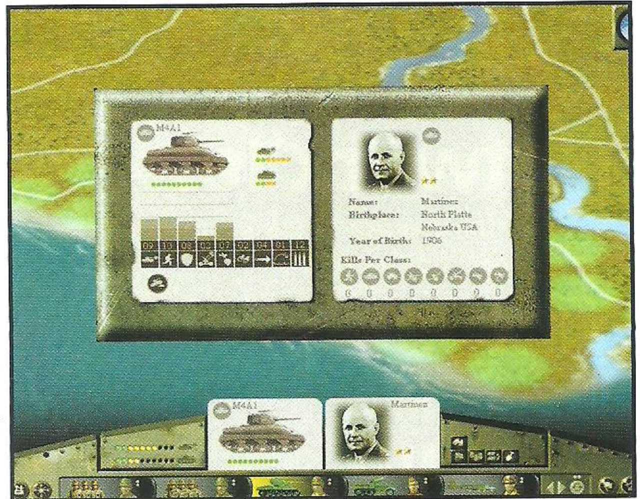
Panzer General 3D Assault

TÜRÜ: Turn- based strateji **ÜRETİCİ** Strategic Simulations, Inc. **YAYINCI:** SSI, (408) 737-6800, *www.ssionline.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 64MB RAM, 275 MB Hard disk alanı, 8X CD ROM, 8MB 3D Card **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 16X CD ROM **MULTI-PLAYER OSEÇENEKLERİ:** TCP/IP, Ücretsiz internet oyunu, Maksimum Oyuncu: 4

Bir turn-based strateji klasiğinin 3D versiyonu mu? Bu yeni kavram Panzer General'e gerçekten çok şey katacak.

İlk 3 Boyutlu filmlerin çıktığı zamanları hatırlıyorum. Perdeden üzerimize zıplayan aslanları, sinema salonuna doğru yuvarlanan kayaları ve tam yüzümüze doğru nişan alınmış tüfeklerin namlularını görebilmek için o kocaman, rahatsız edici, karton gözlükleri takardık.

Panzer General 3D' yi ilk gördüğümde bu gözlüklerden bir tane aradım. "3D" olması bu oyunun ana özelliği olduğundan (ki ilk defa bir turn-based strateji oyunu 3D olarak render ediliyor), isterseniz önce bunun üzerinde duralım. Oyunun artı yönlerinden ilk göze çarpan, efektlerin gerçeğe olan yakınlığı. Su gerçekten sıvı görünümünde, dağların dokusu sanki elle hissedilebiliyormuş gibi yumuşak, vadiler içlerinde manevra yaparken sizi sarıyor ve dog-fight lar hacimsel bir gökyüzü içinde meydana geliyor. Ancak bu efektlerin bir can alıcı yanı var: Savaşan birimlerinizin ikonları dışında herşey göze çok bulanık geliyor. Bu sebeple gözlerim buna alışana kadar epey zorlandı ve başım da biraz ağrıdı. Ama yine de buna alışacaksınız, hele ki "Hakim tepeleri ele geçirmek" en önemli hedef olunca.



Farklı ve ilginç bir oyun için Kesselrig'i seçin. Daha az tanınmış ama sınıfının en korkusuz adamı.

Taktik görüş açısının 360 derece dönebilmesi ise çok yararlı bir özellik ve buna sık sık başvuracaksınız çünkü yoğun grafikler bazı bölgelerde ayrıntıları tam görmenizi engelleyebiliyor. Uçaklar yerdeki birimlerinizi görmenizi zorlaştırıyor, yükseltiler yolları ve hedefleri kapatabiliyor v.s. Kısaca söylersek, grafikler karışık ama gayet güzel.

Klasik *PG* motoru oyunda yine kendisini hissettiriyor ama bence bu noktada Panzer General'ciler fikir ayrılığına düşebilir ve bazıları oyunun bu denli değişmesini bir devrim bazıları da gereksiz bir takım karışıklıklar ve hatta düzensizlikler olarak tanımlayabilir. Ancak şunu gerçekten itiraf etmek gerekir ki oyunda pek çok şey değişmiş ve birkaç günde bunlara alışınca yapılanların çok akıllıca ve dengeli değişikler olduğunu fark edeceksiniz.

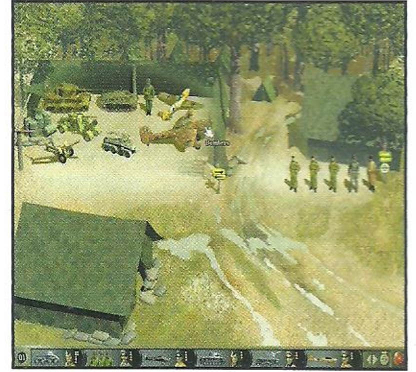
En önemli yeniliklerden biri ise bir "campaign" deki birim ve ekipmanlarınızı güçlendirmenizi sağlayan –o çok değerli- prestige points lerin dağıtılmasında yapılmış. Böylece üç-katmanlı bir düzenleme sistemi kullanarak "yıldız, slot ve terfilerinizi " ayarlayabiliyorsunuz. Bakın bu nasıl çalışıyor: Her komutan, sırası gelince "x" kadar hamle yapıyor. (x sayısı yıldız sayısına eşit.) ve ne kadar çok hamle o kadar etkilli savaşmak demek.Tek yıldızdan dört yıldıza kadar olan komutanarın yönettiği birlikler roster (görev çizelgesi) da bir boş



AA silahlarınızı dikkatli yerleştirin.-görüntüyü döndürebilmek çok yardımcı oluyor.



Hava harekatlarında oyunun 3D motoru göz alıcı.



Şüpheye düçtüğünüzde "auto-builder" dan yararlanın.

slota sahip oluyor. Komutan beş yıldıza terfi edince iki, sekiz yıldıza terfi edince üç slot a sahip olma şansınız da var. Gerek gördüğünüzde, savaşan komutanınızı ofis görevine çekebilir ve yerine hemen başka bir komutanınızı atayabilirsiniz. Her zaman olduğu gibi zafer arkasından terfiyi getirir. Ama bu oyunda komutanınız çok iyi işler yapıyorsa zafere kadar beklemenize gerek yok. Daha savaş devam ediyorken komutanınızı terfi ederek ona güç kazandırabilirsiniz. Herşey, yapmış olduğunuz plana göre, birliklerinizin küçük ama kuvvetli mi yoksa kalabalık ama ikinci sınıf mı olacağına karar vermekte bitiyor. Bunları ayarlamada da "army management" ekranı bize çok yardımcı oluyor. Kazanılan yıldızlar çok önemli ve avantajlı. Bazı kazanlan özellikler mantıklı, bazıları garip.(tank kuvvetlerinin "fazla çalışma " bonusu, keşif birliklerinin "uzun menzilli devriye " yeteneği, uçakların "dalış-bombalama" yeteneklerini kazanmaları gibi.) Bu şekilde 50 kadar özellik var ve bunların ustaca kullanımı avantaj sağlıyor ama tüm özellikleri öğrenmek de uzun bir zaman gerektiriyor.

Oyundaki tekli senaryolar alışılageldik Batı Cephesinin en önemli bölümlerini içeriyor. *Panzer General* fanatikleri bunlardan bazılarını "iş olsun" diye oynarlarsa da yeni başlayanlar için tüm görevler ilginç gelecektir. Oyunu multiplayer oynamak çok çok güzel ama single player oynamak da AI' ın agresif ve kurnaz yapısı sayesinde oldukça eğlenceli. Oyundaki tüm görevler yenilenmiş. Uzun görevleri ünlü komutanlar (Rommel, Montgomery, Patton, Guderian) ile, kısa görevleri ise Kesselrig, O'Connell, Leclerc ve General Patch gibi daha az tanınmış komutanlarla oynayabilirsiniz. Öncelikle daha kolay ve zevkli olduğundan (ve biraz olsun kazanma şansınız olduğundan) kısa görevleri oynamanızı tavsiye ederim. Şunu da söylemeliyim ki uzun görevler eskiye nazaran (hani şu düşmanı paramparça etmenize rağmen "major victory" kazanamadığınız eski *PG* ler) daha üstesinden gelinebilir hale getirilmiş. *PG 3D* nin yeni "campaign set-up " seçeneği oyunu daha oynanabilir yapmanızı sağlıyor. Ayrıca bu sayede multiplayer oyunu tüm oyuncular için gerçekten "eşit" hale getirilebiliyor.

Gelelim ufak tefek aksaklıklara: Video animasyonları bazen kafasına göre takılıp olmadık işler yapıyor. (Rommel ile Fransa' yı ele geçirdikten sonra Yunanistan veya Kuzey Afrika ile devam edeceğine video D-Day'e atlıyor). Ama en kötüsü ise birimlerinizin hareket etmiş mi yoksa sabit mi olduklarını haritadan göremeyip illa ki roster a bakmak zorunda oluşunuz. Tüm bunlar bir tarafa oyun çok düzgün çalışıyor (50 saatte sadece 1 crash). ve her sıra sonunda auto-save ile kendisini kaydediyor.

Panzer General serisinin başarısı genel olarak tarihsel gerçekçilik ile kullanışlı ve akılcı ara birimin uyumlu birlikteliği ile olmuştur. Ancak *PG 3D,* savaş oyunu olarak birtakım hataları olsada iyi bir customization ile zevkinize uygun, etkileyici ve detaylı bir oyun olabiliyor. Gözünüzün sınırlarını zorlayan grafikleri ve öğrenilmesi gereken maddelerin çokluğu ile bu oyun Panzer General geleneğine yakışan bir oyun olarak karşımıza çıkıyor ve yapılan yeniliklerin asla "makyaj" olmadığını ispatlıyor.

Sonuç olarak *Panzer General 3D Assult*'un yeni ve iyi yanları kesinlikle hatalı yanlarının üzerine çıkıyor ve bu ortama alışınca oyunun zevkli olduğu kadar en az önceki Panzer General' ler kadar da bağımlılık yaptığını anlıyorsunuz.

VETERAN ORDERS (TECRÜBEYİ DİNLEYİN)

Panzer General 3D'nin 44 adet extra harekat emri var ve bu emirler tecrübeli bir komutan tarafından veriliyormuşcasına da hayat kurtarıcı. Ama bunların bazılarını ancak rütbeniz artınca kullanabileceksiniz. Burada en basit ve kullanışlı olan bazı emirleri veriyorum:

• CAMOUFLAGE (tüm birimler): Özellikle hava saldırılarına karşı görünmenizi zorlaştırır. Eğer düşman uçakları yakınlarda ise "entrech" yerine bunu kullanabilirsiniz

• AMBUSH (zırhlı araç ve ağır silahlar): Pusu kurarak savunma yapmanızı sağlar ve böylece düşmana ilk darbeyi siz vurabilirsiniz.

• PROBE ATTACK (keşif birlikleri): Her hamlede düşman birliklerini bastırmayı kolaylaştırır ve kuvvetli noktalara kombine saldırılar düzenleyebilirsiniz.

• GROUND ATTACK (uçaksavarlar için): Bu emirle uçaksavarlarınızı yer hedeflerinde kullanabilirsiniz. Alman 88 ve Müttefik 44mm bataryaları için çok etkili.

• EAGLE-EYE (pilotlar için): Pilotunuz bu şekilde daha iyi görür ve hem uçaksavar tehditlerinden kurtulur hem de daha uzak noktaları keşfedebilir.

• FLY IN THE CLOUDS (bombardıman uçakları): Bombardıman uçaklarınız, eğer düşman uçakları çok yakında değilse, görünmez olur.

• HULL-DOWN (tanklar için): Tanklarınızın gövdeleri düşmandan gizlenir ama gizlendikleri yerden hedeflere saldırabilirsiniz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Güzel hazırlanmış yönetim ve kumanda ara birimi, etlileyici 3D grafikler.

%80

EKSİLER: Yoğun grafiklerden oluşan bulanıklık ve karışıklık.

SONUÇ: Oyunu almadan önce demosunu oynayıp değişiklikleri test etmenizde fayda var.

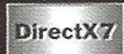
AGP-V6600

Brings Graphics into New Era









GeForce 256

- Powered with the world's first GPU - GeForce256™
- 4X4 engine integrated Transform and Lighting -- frees up CPU bandwidth
- 256-bit QuadPipe™ rendering - delivers industry fastest graphics performance
- AGP 4X with Fast Write - maximizes overall system performance
- High-quality HDTV video acceleration - delivers highest video quality
- Complete support for DirectX® 7 and OpenGL® features - ensures most applications



ÇİZGİ
ELEKTRONİK

Gülbahar Mah. Şekerciler Sokak No: 10,
80300 Mecidiyeköy - İstanbul
Tel: (0212) 273 14 91 - 273 02 89 - 211 30 57
Fax: (0212) 272 58 86
http://www.cizgi.com.tr



www.asus.com

ASUS COMPUTER GmbH
Harkortstr. 25 40880 Ratingen, BRD. Germany
TEL:49-2102-499-681 FAX:49-2102-44-20-66
Http://www.asuscom.de

Jane's USAF

TÜRÜ: Uçuş Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Pixel Multimedia **YAYINCI:** : Jane's Combat Simulations, (800) 245-4525, *www.janes.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium II 233, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 600MB harddisk boşluğu, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** : Pentium III 450, 64MB RAM, 3Dfx kartı, 1.5GB harddisk boşluğu, Joystick, Levye, Dümen **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** : Modem, Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Maksimum oyuncu sayısı: 16

Sim dünyası, *ATF* ve *US Navy Fighters*'ın devamı ve yeni çıkacak *Jane's World War*'ın kalbi niteliğindeki oyunu karşılamaya hazırlanıyor.

Jane's *USAF*, efsanevi Chuck Yeager simleri ile başlayan ve *US Navy Fighters, Advanced Tactical Fighters, IAF ve WWII Fighters* ile yıllardır süre gelen harika bir geleneği devam ettiriyor. Geleneği, içine gerçekçilik biberi katılmış , bol bol ayarlama ve görev yaratma seçeneği bulunduran kısa ve canlı "genel simulasyonlar" oluşturuyor. Genel simulasyonlar (yani birkaç değişik uçağın birden simule edildiği oyunlar) doğaları gereği pekte ayrıntılı olamıyorlar. Sıkı oyuncular ise çareyi daha detaylı olup, belli bir derinliğe sahip olan Flanker 2.0 ve F-15'te arıyorlar, ama bu ısrarları yüzünden ne müthiş oyunlar kaçırdıklarının farkında değiller.

Aslında *USAF*'ta çok hayret verici bir yenilik yok. Jane's/EA genel simlerinin yeni jenerasyonu niteliğinde ve çoğu yönden en geniş kapsamlı olanı. İsrailli geliştirici Pixel Multimedia (*IAF*'in ardındaki ekip), bu serinin en çekici yanları üzerinde durup olayı daha da geliştirdi: bir sürü uçak, birkaç jeografik bölge, sınırsız savaşma olanakları, paylaşımlı kontroller ve iyi düzenlenmiş görevler. Çekiciliğin sırrı, çeşitlilik, ve bollukta yatıyor. Quick Combat modu ise oyunun kalbini oluşturuyor. Quick Combat'ta,



Dinamik taktiksel görünüm haritası gerçekten çok iyi hazırlanmış. Görev yerine doğru giderken, hareketli haritayı izleyebilirsiniz.

basit bir arayüz aracılığı ile uçak tipinizi ve ekürinizi(?), düşmanınızı ve yer hedeflerini seçip, uçağınızı donatıp, yükseklik ve senaryo ayarlarını yaptıktan sonra uçuşa geçiyorsunuz. Herhangi bir uçuş görevi hazırlamak sadece bir dakikanızı alıyor: MİG'lere karşı bir F-117 filosu, dört Phantom'a karşılık bir F-16 (sadece yakın temas silahları ile), gece uçuşunda iki F-22'ye karşı bir F-15, ve dahası. Uzun uçuş süreleri yok (tabi istemediğiniz sürece), zorluk ve tehlike derecesini (ne yazık ki konum ve yön seçeneğiniz yok) ve başlarken sahip olmak istediğiniz herhangi avantaj ve dezavantajları ayarlayabiliyorsunuz.

İyi bir simulasyonun, tabi ki sıkı senaryolara ve oturaklı görevlere ihtiyacı var, ve *USAF* bu ikisini de size vaat ediyor. Hepsi de güzel görevlerle bezenmiş, seçiminize göre değişen sonuçlar içeren toplam dört adet canlı sayılabilecek senaryo var. Fazla AIM-120 harcarsanız takip eden görevde başınız ağrır, fazla ekip elemanı kaybederseniz bir sonraki görevde yalnız uçuşa çıkmanız gerekebilir. İçerdiği birbiri içine geçen çeşitli görevleri ile oyun, mükemmel bir senaryo sisteminden beklentilerinizi karşılamaya ye-



Arazi, yüksekten hoş, alçaktan boş görünüyor, yaklaştıkça bozulmaları farkedeceksiniz.

FARKLI DEVİRLER, FARKLI UÇAKLAR

VİETNAM

Kore ve Vietnam, uçuş simi tasarımlarının unutulan konularıydılar. Tabi ki içlerinde *US Navy Fighters*'ın da bulunduğu bazı simler onlara değindi, ama genelde Dünya Savaşları ve modern zaman uğruna hep göz ardı edildiler. Bu çok utanç vericiydi çünkü bu zaman periyodu, hava savaşının geçiş dönemini oluşturuyordu, ve çok ilgi çekici bir simulasyon malzemesi olabilirdi. Vietnam, pervanelilerin ve eski silahların devrinden, jetlerin, radar ve füzelerin devrine geçişi sağlamakta önemli bir görev üstlendi. Sonuçta görevler, modern savaşın hızı ile II. Dünya savaşının ateşli silahlarını birleştiriyordu, zaten karışık iz süren füzelerde o sıralarda yeni yeni geliştiriliyorlardı. Bu devir iki uçağı simulasyona katıyor.



F-105

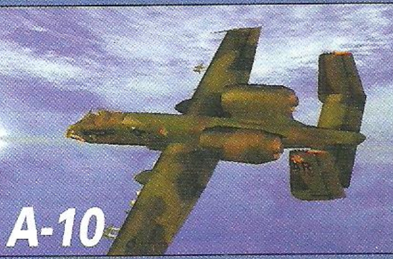
Thunderchief, yada "Thud", Vietnam hava savaşının ağır yükünü taşıyan avcı/bombardıman türü bir hamaldı. Vietnam semalarını MİG'lerden temizlemekle kalmadı, çoğu yer saldırısı içinde görev aldı. Yapılan en büyük tek motorlu uçak olmasının yanı sıra, zamanının en karışık yönlendirme ve hedef alma sistemlerine de sahipti. Çok sağlam bir uçaktı, müthiş sortilerini de bu dayanıklılığına borçluydu.



F-4E

Eğer Thunderchief savaşın ağır topuysa, Phantom'da hızlı, ve sinsi silahıydı. Yer hedeflerine yönelik olarak tasarlanmış olsa da, gelişmiş teşhis sistemi ve hızı onu, havadan havaya görevlerinde de başarılı yaptı. F-4, hala en çok savaş tecrübesi bulunan Amerikan savaş uçağıdır.

KÖRFEZ SAVAŞI'NDAN BU YANA



Alçaktan, yavaş uçar ve garip sesinin yanı sıra farklı savaşma yöntemi ile alışılmadık bir görünüm sergiler. A-10, tam bir tank avcısıdır, zaten kendiside uçan bir tankı andırır. Hava savaşına takviye olarak tasarlanmıştır, ve görevi ilerleyen birimlerden önce gidip, haritadaki düşman cephanelerini yok etmektir. Bin Irak tankının da sonu bu şekilde bitmişti, o kadar ki, A-10'in o garip motor sesini duyanlar hemen kendilerine saklanacak bir yer arıyorlardı.



Fighting Falcon - Savaşan Şahini, herhalde tanıtmaya gerek yoktur, bir uçuş simulasyonu ile ilgilenmiş herhangi birisi zaten hakkında bir şeyler duymuştur. Piyasadaki en kapsamlı modellenmiş uçak. Hızlı, kıvrak, hafif ve ufak, uzaktan kumanda kontrolüne sahip(?) bir tek kişilik uçak, bir çok ülkenin havadan havaya saldırı kuvvetlerinin vazgeçilmez önsaf avcı uçağı.



Strike Eagle, çift motoru, iki pilot kapasitesi, bir çok ileri teknoloji yer ve hava silahını taşıma kapasitesi ile biraz daha büyükçe ve ağır bir uçak. Diğer hiçbir uçak, hem havadan havaya ve hem de havadan yere görevlerinin ikisini birden bu kadar iyi yerine getiremez.



Henüz çok fazla denenmemiş olsa bile, F-22 "farkedilemeyen" avcı uçağı, bir ileri teknoloji ürünü, F-15'in varisi, yeni nesil bir avcı/bombardıman. Daha hızlı, daha yeni bir teknoloji, radarda zor fark edilme, ve büyük ihtimalle bilmediğimiz daha bir çok gelişme bulunduruyor. Maliyetleri göz önüne alındığında, onlara belli bir süre daha sadece simulasyonlarda rastlayabileceğiz.



F-117, siyah kompozit bir materyalden yapılan açısal dış hatları ile diğer uçaklardan hemen ayırt edilebiliyor. Sessiz ve görünmez bombardıman uçağı, radarda fark edilemiyor ve lazer güdümlü sistemi sayesinde yolladığı bombalar hedefi kesinlikle tam on-ikiden vuruyor.



Kokpitler uçaktan uçağa farklılık gösteriyor, ama hiçbirinde Falcon gibi bir tek uçak sim'indeki ayrıntıyı bulamazsınız.

tecek kaliteyi, önceden hazırlanmış bir savaş alanı sunmaksızın veriyor. Senaryolar, Nellis Hava Kuvvetleri Üssünde bir eğitimi, Vietnam Savaşını, Körfez Savaşını, ve Rusya ile Avrupa Müttefik Kuvvetleri arasında varsayıma dayalı bir savaşı içeriyor. Doğrudan multiplayer bağlantıları (IP adresi ve LAN üzerinden) için önceden hazırlanmış veya isteğe bağlı olarak ayarlanabilen 16-kişilik senaryolar sunulmuş. İşin garip tarafı, hiçbir Jane's Combat.net link'i dahil edilmemiş, açıkçası oyuncuları başıboş bırakıp, onlara rakip bulma konusunu kendilerine bırakmışlar. *USAF*'ın, hazırlanma aşamasında olan online devamı niteliğindeki *Jane's World War*'ın temelini oluşturduğunu göz önüne alırsak, bu linklerin ileri ki bir tarihte ekleneceğini ummaktan başka çaremiz yok.

Uçurabildiğiniz sekiz uçak, F-15, F-16, F22, F-117, F-4, MİG-29, F-105 ve A-10'i ve bunların birkaç çeşidini içeriyor. Hepsinin kendine has kokpit görünüşleri ve o modele özgü kullanım farklılıkları var. Kontroller ve sistemler bütün oyunda sabit, yani radar işlevselliği ve silah sistemleri bütün uçaklarda aynı. Belki bazı kontrollerin kullanımı diğerlerine göre daha iyi veya kötüdür, ama zaten radarlar arasındaki ufak farkları modellemek genel simlerin en önemli görevi değil. Her uçağın kullanımının ve kontrol sistemlerinin ele alınışı, tek bir uçağa yoğunlaşan simlere göre geride kalıyor, neyse ki bunlar sıradan bir oyuncunun uzak durmak istediği türden ayrıntılar.

Çekiciliğin sırrı, çeşitlilik, ve bollukta yatıyor. Quick Combat modu ise oyunun kalbini oluşturuyor.

Birçok ayrıntı ve yüzey animasyonları sayesinde bütün uçakların görünüşü çok hoş. Patlamalar, etrafa dağılan metal parçaları ile gerçekçi ve şiddetli. Savaşların geçtiği dört sahne iyi haritalanmış , nesneler ve binalar iyi görünüyor ve yeryüzü şekilleri ile uygun kaynaştırılmış. Yükseltiler etkileyici bir şekilde ele alınmış, bazı keskin farklılıklar gözden kaçırılmamış. Ama maalesef, alçak irtifalarda, arazi ile ilgili bazı problemler yaşadığımı itiraf etmeliyim. Her ne kadar dokuların kendileri fena gözükmeseler de işleniş tarzları tabakaları andırıyor. Bu sorunu ilk defa Almanya üzerinde fark ettim, büyük ihtimalle yeşil ve kahverengi tonların zıtlığından dolayı problem burada daha da netleşiyor.

Bütün dikiş izlerini fark edebildim. Belki de, Flight Unlimited III'ün hatasız yeryüzü şekilleri ile saatlerimi harcadıktan sonra bu oyuna bir anda atlamam buna sebep oldu ama, nedense yüzey bana sanki damalı bir yorganı hatırlatıyordu. Dış görünüşlerde olay daha da fena bir hal alıyordu. Oyunu, 128 MB RAM'li bir PIII 450'de, ATI Expression video kartı ve standart Monster II hızlandırıcısı ile çalıştırdım. Arazinin üzerinden uçarken, dokuların parça parça oynadıklarını fark ettim, ve birbirine yakın zeminler neredeyse birbiri üzerine biniyorlardı. Çöl bölgelerinde pekte dikkat çekmiyordu, ama Avrupa aşırı garip göründü. Kötü olan bir diğer şeyde kayalar ve çalılar gibi ufak arazi şekillerinin yetersiz işlenişiydi. A-10'de alçaktan giderken, çoğu zaman kayaların havada durduklarını gördüm. Avrupa'da yerden 1 km yükseklikteyken, turuncu ve yeşil çalılar (sanki arazi haritası üzerinde ki ölçeklerinden ve konumlarından farklı gibiydiler) yukarıdan noel ağacı kadar parlak gözüküyorlardı.

Jane's, kendinden beklendiği şekilde, yüksek kalitede bir simulasyon daha veriyor. Çok övgü alan Jane's *World War*'ın temelini oluşturan *Jane's USAF*, *JWW* çıkana kadar bizi idare edecek gibi görünüyor.

PC GAMER — SON KARAR

%85

ARTILAR: Geniş bir uçak yelpazesi, görev tipleri, ve senaryolar; Quick Combat seçenekleri.

EKSİLER: Bazı yanıltıcı arazi görünümleri, orta seviye gerçekçilik.

SONUÇ: Hem online oyun Jane's World War'ın kalbi, hem de genel bir sim olarak sıkı simciler dışında herkesin ilgisini çekecek bir ürün.

Prince of Persia 3D

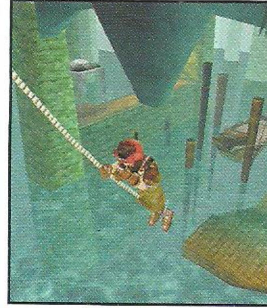
TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** Red Orb **YAYINCI:** Mindscape, (800) 601-7529, *www.mindscape.com* **GEREKENLER:** Pentium 233MHz, 64MB RAM, 300MB hard-disk boşluğu, 8 MB 3D hızlandırıcı donanım, DirectX uyumlu ses kartı yada daha da iyisi **ÖNERİLEN:** Pentium 300MHz **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

PC oyunlarının en akrobatik kahramanı, onuncu yılını kutlamak için 3D ortamda geri dönüyor, ama bu yeni versiyonu orijinalinin şöhretini yakalayamayacakmış gibi görünüyor.

10 yıl önce, oyuncular orijinal *Prince Of Persia*'yı ilk gözlemlediklerinde, bir PC oyununda ki en akıcı ve canlı animasyonla karşılaşmaktan şaşırmışlardı. Hikaye çokta orijinal değildi, temel olarak Arap Geceleri (Arabian Nights), ve 2D'de koşma, zıplama, ve tırmanma bu oyundan önceki bir çok oyunda kullanılmıştı. Ama animasyonlar o kadar gerçekçi ve grafikler zamanının o kadar ilerisindeydi ki, hiç kimse konunun orijinalliğini düşünmüyordu bile. *Prince of Persia,* büyük ihtimalle o zamanlar Jordan Mechner'i büyülemeyi başarmış ilk animasyonları bulunduruyordu, bu sayede o da PC dünyasının arcade oyunlar için en iyi platform olduğunu görebildi.

1993'te yapılan devamında, SVGA grafikleri ve arka plan eklendi, böylece yanıltıcı bir 3D derinliği katıldı, ama oyunda hareket hala temel olarak 2D'ydi. Başarısının onuncu yıl kutlamasında Prensimiz, adımını 3 boyutlu ortama atıyor, ama her ne kadar hareket, hikaye ve bulmacalar istenilen kıvamda olursa olsun, bu son versiyon orijinalinin o görkemli şöhretini pek yakalayabilecekmiş gibi gözükmüyor. Bunun sebeplerinden biride, geçtiğimiz yıllarda zaten bazı iyi oyunların bu akrobatik özellikleri bulundurmasıydı; ayrıca *Prince of Persia 3D*'nin eğlencesini azaltan bir dizi teknik hata barındırması da cabası.

Bu hikayede bir sürü Arap Geceleri öğesi kullanılmış; oğlunu Sultanın kızıyla evlendirmek isteyen Vezir, bunun için yine kötü yollara başvuruyor. Ama prenses zaten kahramanımız ile evli olduğundan, tıpkı önceki iki oyunda olduğu gibi önce onu zindana kapatıp sonrada idam emrini veriyor. Sizin prens olarak yapmanız gereken şey, önce buradan kurtulup sonrada Vezirin adamlarını öldürerek Prensesi kurtarmak, yada Prensesin acı içinde ölmesine tahammül etmek.



İpleri kullanarak bir yerden başka bir yere gitmek çok eğlenceli ama önce bunu öğrenmeniz gerekecek.

Kahramanımız Pers'in Prensi (Prince of Persia) olarak çağrılsa da, şu sıralar kuşandığı kılıcı, uçurduğu kelleler ve açtığı derin yaralarla daha çok bir samurayı andırıyor. Ayrıca prens artık mızrak, çift kılıç, yay ve okta kullanarak çoğu bulmacayı daha kolay çözmenizi sağlıyor. Fışkıran kanlar yok ve dövüşlerde hala basit, ama çoğu zaman eğlendiriyor; diğer iki oyundan çok daha kaliteli kılıç oyunları yapabildiğiniz kesin.

PoP3D, diğer iki oyundakinin aksine, sizi Sultanın şehrinden başka yerlere de götürüyor. *Tomb Raider* tarzı perspektifiyle: onikinci yüzyılda, karlı dağlardan tutun, büyük çarklar, dişliler ve tekerleklerden oluşan heybetli makinelerle dolu ürkütücü tapınaklara kadar bir çok farklı yer var. Level tasarımları baştan sona mükemmel, ve büyük ihtimalle 3D oyunun en fazla artı toplayan tarafı da bunlar. Bildik tuzakların (basınca duyarlı plakalar, büyük çivilerin çıktığı zemin, çatlayan yollar, giyotinler...) yanı sıra, yüzme, iplere tırmanma gibi bazı yeni becerilerde kazanmalısınız. Ama yinede oyun genel olarak şu üç harekete dayalı; koş, zıpla ve tırman. Bu kadar fazla eğlenceli öğenin birleşmesine rağmen PoP3D çoğu zaman hayal kırıklığı yaratıyor.



Oyundaki level tasarımları harika, ve antik bir dirigible'ın tepesine çıktığınız levellarda karşılaşacağınız manzarayı başka hiçbir yerde göremezsiniz.

Hayatımızdan dakikalar çalan yükleme zamanları ile başlayalım: 128 MB'lık 450 MHz Celeron'da oyunu çalıştırıp oyuna başlamak arasındaki süre neredeyse iki dakika (ama oyun içindeki çabuk yüklemeler gerçekten hızlı). Tamam, Prens hiçbir zaman bir deparcı kadar hızlı değildi, ama bazı animasyonlarda o kadar yavaşlıyor ki, sanki suyun altında hareket ediyor sanırsınız (hayır, yüzme sahnelerinden bahsetmiyorum). Bir savaş sahnesi hatası yüzünden Prens değişen her zemin şeklinde kılıcını kılıfına sokmak durumunda kalıyor (mesela merdivenlere adım atar atmaz, bir aralıktan atlarken yada rampalarda yürürken), ve siz onun silahını tekrar çıkarmasını beklerken çoktan doğranmış oluyorsunuz. Bunlara birde rasgele zamanlarda gerçekleşen çakılmalar eklendiğinde, heyecanınızın, sinirlilik tarafından nasıl bastırıldığına tanık oluyorsunuz. Tıpkı bende olduğu gibi.

Bunlar çokta rezalet hatalar değiller, ama müthiş bir oyunu iyi bir oyundan farklı kılan şeyler. Aksiyon oyunu fanatikleri, eğer bu oyundan öncekinin çığır açan başarısını beklemiyorlarsa, kesinlikle *Prince of Persia 3D*'ye bayılacaklar.



Dövüşler için kullanılan alçak yan açı görüntüsü başta can sıkıntısı verebilir ama alıştıkça ne kadar yararlı olduğunu göreceksiniz.

PC GAMER SON KARAR

%70

ARTILAR: Çekici grafikler, çok iyi hazırlanmış level tasarımları.

EKSİLER: Bunaltıcı yükleme zamanları; dövüş hataları; animasyon yavaşlamaları.

SONUÇ: NPrince of Persia kadar ses getiremeyecek, ama 3D platform aksiyonundan hoşlananlar için kaçırılmayacak oyun.

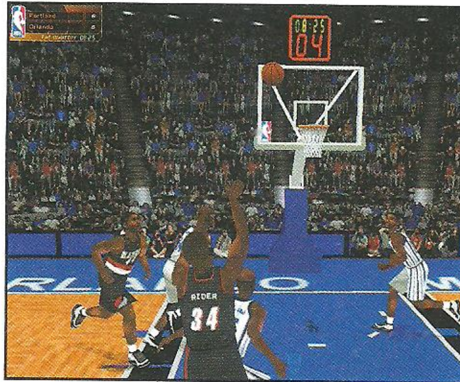
NBA Inside Drive 2000

TÜRÜ: Spor **DÜRETİCİ:** Microsoft **YAYINCI:** Microsoft, 800-426-9400, *www.microsoft.com* **GEREKENLER:** Pentium II 166, 32 MB RAM, 2 MB local-bus ekran kartı ve ses kartı, 90 MB hard disk alanı, 6X Cd ROM sürücü **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 64 MB RAM, 8 MB 3D hızlandırıcı ekran kartı, 16X CD ROM sürücü, Gamepad, 325 MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Ortak veya karşılıklı 2 oyunculu hotseat

Microsoft son NBA oyununda topu elinden kaçırmıştı, bu güzel devam oyunuyla hakimiyeti tekrar sağlamış gözüküyor.

Hayal kırıklığına uğramış basketbol taraftarları bir anlıkta olsa hep çareyi EA Sports'un *NBA Live* serisi gibi oyunlarda aramışlardır. Microsoft bu nadir bulunan türe *NBA Inside Drive 2000* ile yeniden dönerek yeni bir soluk getiriyor.

1997 deki hatalarla dolu *NBA Full Court Press*'i kat kat aşacak seviyede eğlenceli ve karakterli. Electronic Arts'ın oyunu kadar büyük bir oyun değil. Simulasyondan çok aksiyon üzerine kurulmuş bir oyun. Ciddi yaklaşılmadığı takdirde çok eğlenceli bir oyun ve PC basketbol oyunlarının acemileri için iyi bir atlama tahtası görünümünde.



Bu yakın kamera açısından oynayamasanızda mükemmel animasyonları yakından seyredebilirsiniz.

Inside Drive herşeyden çok bir maharet ve refleks çalışması. Oyuncular sahada bir olimpik atlet hızında koşturuyorlar ve sizinde parmaklarınızla gamepad üzerinde bu hıza ayak uydurmanız bekleniyor. Eğer şut, blok, ribaunt ve kaymalar için "advanced" kontrol seçimini yaparsanız parmaklarınızı sonuna kadar yormaya hazırlanın.

Sakın yanlış anlamayın, tam olarak bir atari oyunu değil. Birçok şeyi ayarlayabiliyorsunuz. Kuralları değiştirebilir, oyun ayarları ile oynayabilir, oyuncu listelerini değiştirebilir ve transferler yapabilirsiniz. *Inside Drive*'da çılgınca koşulara biraz fazla önem verimiş olmasına rağmen oyuncuların dijital varsiyonları gerçek hayattaki benzerlerine yakın özelliklere sahip olarak tasarlanmış.

Potalı, jumpshot ve smaç gibi atış seçenekleriniz var. Son dakikalarda bilgisayar kontrolündeki oyuncuların yaptığı kasıtlı fauller, içeri dalışlar ve uzaktan üç sayılık atışlar ise zekice düşünülmüş. Oyunda savunmalar çok zayıf. Bir oyunda genelde 170 üzeri skor yapılıyor. Zaten konsolu böyle hızlı bir oyundan da bu beklenir.

Oyun görsel olarak da çok iyi. Genel sunuş birçok oyun arası ve sonrası istatistik ve diyagramları, güzel basketlerin tekrarlanması, estetik bir görünüm ve serbest atış gibi hoş özelliklere sahip. Bütün sahalar birbirinden farklı ve uygun saha reklamları, logolar, her türlü yansımaları ve ışık efektlerini görebildiğimiz ahşap zeminlerden oluşuyor. Fakat oyunun esas kuvvetli noktası oyuncuların hareketleri ve görünüşlerindeki gerçekçilik. Özellikle 1024x768 çözünürlükte oyuncular biraz köşelide olsa yapılarıyla göz alıyorlar. Gerçek bir oyundaymış gibi toplu veya topsuz alanlarda devamlı hareketler yapıyor ve hakemin ve diğer oyuncuların hereketlerine tepki veriyorlar.

Top sektirme sesleri, potadanve oyuncuların ayakkabılarından gelen sesler oyunun esas efektlerini oluşturuyor. Bu oyunda saçma konuşmalara şahit olmadım. Usta spikerlerin yaptığı akıllıca yorumlar ve güzel espriler doğaçlama gibi bir duygu yaratıyor.

Oyunun pek de iyi olmayan bazı özelliklerini saymak gerekirse: oyunhızı ayarlanamıyor, sezon uzunluğu ayarlanamıyor., oyuna birkez başlayınca save etme ve tekrar başlama şansınız yok, tam bir kariyer oyunu yok ve LAN üzerinde multiplayer desteği bulunmuyor. Bunlara rağmen eğer hızlı ve eğlenceli bir oyun arıyorsanız Inside Drive iyi bir seçim.



Seyirciler hareketsiz fakat ilgi çekici, parke zemindeki ışık efektleri, gölgeler ve yansımalar Alamo Dome 'u gerçek gibi gösteriyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%76

ARTILAR: Oyuncu çizimleri ve hareketleri çok iyi,ses efektleri güzel, fiyatı uygun.

EKSİLER: Gerçekten uzak oyun hızı, savunmasız oyun, kariyer ve network oyunun seçenekleri yok.

SONUÇ: NBA Live 2000' e aksiyon ağırlıklı düzgün ve ucuz bir alternatif.

MiG Alley



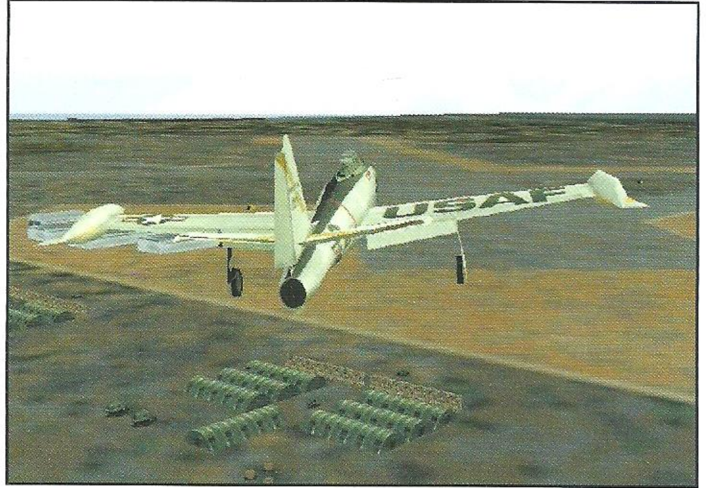
TÜRÜ: Uçuş Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Rowan Software **YAYINCI:** Empire Interactive, (415) 439-4854, *www.empire-us.com*
GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, 6X CD-ROM sürücü, 400MB harddisk boşluğu, 16 bit renkli 800x600 görüntü
ÖNERİLEN: Pentium II 300, 64MB RAM, 12X CD-ROM, DirectX destekli 16 MB RAM'lik D3D hızlandırıcı kart, Joystick, Levye, Dümen
MULT-IPLAYER SEÇENEKLERİ: Savaş tarihinin çoğu zaman hep göz ardı edilmiş bir sahnesi artık hak ettiği yere kavuştu.

Savaş tarihinin çoğu zaman hep göz ardı edilmiş bir sahnesi artık hak ettiği yere kavuştu.

Biraz zaman aldı ama, sonunda usta Rowan Software ve Empire Interactive çalışanları sayesinde adını en iyi Jane's ve Microprose ürünlerinin yanında görebileceğimiz birinci kalite bir Kore Savaşı uçuş simine kavuştuk. *Mig Alley*, bu sene raflara konanlar arasında en iyi ele alınmış ve en oturaklı gözüken simulasyon olmakla kalmıyor ayrıca Avrupa Hava Savaşından sonra ki ikinci göz ağrımız olacak gibi duruyor.

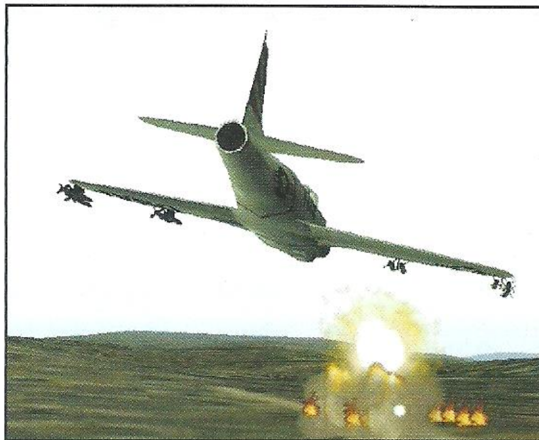
WWI Flying Corps ile isimlerini duymuştuk, ama İngiliz asıllı Rowen'ın, 1990'lda ki Flight of the İntruder (filmi kötüydü ama oyunu harikaydı) adlı Vietnam A-6 simulasyonunda da büyük emeği geçmişti. Mig Alley'de, Rowen programcıları hava savaşları tarihinin pekte bilinmeyen bir çağını (sadece büyüklerimizden duyduklarımız kadarını), Kore Savaşını simule etmeyi tercih etmişler.

Her ne kadar, bu sim ellili yılların soğuk savaş dönemini ele almış ilk oyun olmasa da (hemen akıllarımıza Virgin'ın Sabre Ace'i geliyor), *Mig Alley* kesinlikle en iyi donatılmış olanı. Infrared ve radar destekli füzeler sayesinde yaşanan it dalaşı türünden bildiğimiz ileri teknoloji hava savaşlarında yaşanan bir değişimin yer aldığı bir dönemde yüksek performanslı bu jetlere binmek tabi ki çok ilgi çekecekti. Bu heyecan dolu 500 mph'lik yakın temas savaş atmosferini, iyi modellenmiş jet uçakları, mükemmel 3D grafikler ve zengin senaryo yapısıyla birleştirdiğinizde elinizde hava savaşları simulasyonunun en kaliteli ürünlerinden birisi var demektir.



Hızlanmış grafikler, 1950'lerin uçaklarıyla Kore Yarımadası üzerinde yüksek kalite görüntüler eşliğinde dolaşmanızı sağlıyor.

İster oyunun Hot Shot ve Quick Mission bölümlerinde kendinizi yontun, yada ister doğrudan tam bir senaryoya girin, önünüzde USAF'a (Amerikan Hava Kuvvetleri) ait dört değişik uçak (F-51 Mustang, F-80C, F-84E, ve F-86 Sabre), ve komunist taraftan da iki uçak (Yak-9 ve MİG-15) seçeneğiniz var. Düşman uçakları senaryolarda seçilemiyorlar ama isterseniz onlarla birkaç Quick Mission'da uçabilme imkanına sahipsiniz. Bu altı uçak (F-86 Sabre ve Mig-15 değişik çeşitleri de göz önüne alınırsa dokuz), oyun boyunca uçak çeşitliliği ihtiyacını fazlasıyla karşılıyorlar. Oyundaki dost uçaklara komut verebilmeniz için geniş bir haberleşme menüsü hazırlanmış.



İkinci Dünya Savaşında kolay olmayan yer birliklerine destek görevi, Kore savaşında da daha kolaylaştı.

Mig Alley'deki özenli uçuş modellemeleri de göz dolduruyor. Bu WWII'dan kalma ses hızına ulaşamayan külüstürleri kullanmak pekte kolay olmasa gerek, ama Rowan bir sürü ayarlama seçeneği koyarak oyunun gerçekçiliğini düzenliyor, ve NovaLogic'çileri de kendine çekiyor. Aynı zamanda, sıkı simcilerde gerçekçilik ayarları sayesinde havalanma işlemini bitirdikten sonra kendilerini meşgul edecek bir sürü uğraş bulabilecekler. Akıcı bir şekilde modellenmiş spinler, açısal stalları ve hava/yük çekimlerinin yanı sıra yanmalar, hava ve rüzgar şiddetleri de başarı ile ele alınmış. Arızalı dümenli



3- Heyecanı hissedin! Uçağınızın içinde stres dolu anlar yaşamaya hazırlanın.

bir F- 86'yı rüzgarlı bir havada yere indirmeye kalktığımda, eğer gerekli özeni göstermezsem beni yerden yere vuracak zorlu bir simulasyonla karşı karşıya olduğumu anladım. Varış noktaları ayarları, sunulan yönlendirme yardımı eksikliğinden dolayı biraz zor, ama verdiği diğer uçuş deneyimleri gerçekten de çok yüksek kalitede.

Mig Alley'in geliştirilmiş Direct3D grafikleri de tamamıyla övgüye değer, ve bu takdir sadece *Falcon 4.0* yada *Jane's WWII Fighters*'a rakip olabilmek için çıtayı yükseklere taşımasından da değil. Beni etkileyen bir diğer etkende, 1024x768 gibi yüksek bir çözünürlükte o kadar çekici ve gerçekçi arazi kaplamasına ve bir sürü (havada aynı anda tam 200 uçaktan bahsediyoruz!) çok detaylı ve karışık AI'lı uçaklarına rağmen, saniye başına düşen kare sayısının hiçbir zaman çok fazla azalmaması. Bütün görüntü özelliklerini max'ladım ama yinede PII 300/Voodoo 3 bileşenli bilgisayarım bu

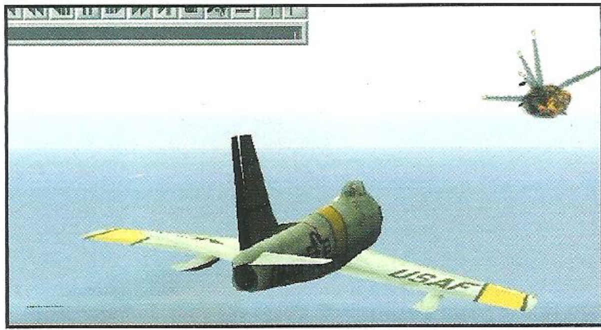
oyundan zevk almama yetti. Rowan'ın bu derece bir kaliteye nasıl ulaştığını bilmiyorum ama bunu diğer rakiplerine de öğretse iyi olurdu.

Oyunun seslendirmeleri de bir hayli iyi. Motor sesleri ve patlama efektleri tatminkar, ve burnunuzun tam dibinden geçen bir jetin kulakları sağır eden sesi de sizi yerinizden zıplatacak kadar gerçekçi. Radyo konuşmaları da sizi bu dünyadan iyice uzaklaştırıyor, ve eğer düşman bir kamyona veya bir trene sorti yapmak için yere yeterince yaklaşırsanız, düşman birliklerinin size Çince küfürler sıraladıklarını bile duyabilirsiniz.

Nova Logic ürünlerinin ses ve görüntü hazırlama departmanına övgümüz sonsuz, ama birde Jane's ve Microprose gibi devlere kafa tutabilecek senaryo yapısı hazırlayabiliyorlarsa, işte o zaman gerçektende iyi bir iş başarıyorlar demektir. *Mig Alley*, 1950'deki ilk Kuzey Kore istilasından 1951'deki Spring Offensive'e (1953'te bittiği ilan edilen savaşın gerçekte son bölümü) kadar beş değişik senaryo sunuyor. İlk dört mini senaryo aslında çokta hareketli sayılmaz, ama sizi dört değişik uçağa en iyi şekilde hazırladığı bir gerçek. Tamamıyla hareketli son bölümde ise şimdiye kadar gördüğüm bütün senaryolardan daha da iyisine rastladım.

Arızalı dümenli bir F- 86'yı rüzgarlı bir havada yere indirmeye kalktığımda, eğer gerekli özeni göstermezsem beni yerden yere vuracak zorlu bir simulasyonla karşı karşıya olduğumu anladım.


Vazgeçilmez Mustang! İkinci dünya savaşında da vardı, burda da var, ve hala görevini eksiksiz yerine getiriyor.



Ayrıntılı tekrar görüntüleri sayesinde uçağınızın hava savaşı esnasındaki kontrolleri üzerinde daha da uzmanlaşın (güzel görüntüleri de kaçırmayın).

Bu büyük senaryoda, 7 ayrı filoya ayrılmış 112 uçağı kumanda ediyorsunuz ve BM yer birliklerine destek sağlamak için günde üç defa havalanmalısınız. Oyuncular, etkileyici planlama ekranı sayesinde, 96 uçağın özel sortilerini ayarlayabilir, yada oyunun sizin yerinize hepsine görev dağıtmasını sağlayabilirsiniz. İşin en ufak ayrıntısına kadar girmeyi sevenlerse, F-51, F-80, F-84 ve F-86 Sabre'lerin varış noktaları, yüklemeleri, ve hedeflerini teker teker ayarlayarak vakitlerini geçirebilirler. Hatta isterseniz, Japonların B-26 ve B-29 bombalama filolarından alacağınız yardım sayesinde uzun menzilli yer saldırıları da gerçekleştirebilirsiniz. Eğer doğru hedefleri vuramazsanız yada çok fazla kayıp verirseniz, Kuzey Kore Ordusu ve Çinli Birlikler en sonunda 38'inci Paralel'in güneyini ele geçirip sizin de yanaklarınıza iyi geceler öpücüğü konduracaklar. Oyunun senaryo yapısının en iyi yanlarından birisi de, tıpkı uçuş modellemesinde olduğu gibi, ustalar ve çaylaklar için tamamıyla ayarlanabilir olması. (Oyun hakkındaki bilgileri online kullanım kılavuzundan okumayı sakın ihmal etmeyin, çünkü kullanım kitapçığı, oyun özelliklerini aktarmakta zayıf kalıyor).

Mig Alley'in türüne getirdiği yeni özellikler ve güzellikler bir yana, oyun hala bazı noktalardaki eksiklerini dolduramamış. Internette oynama özelliği, görünüşte teke tek yada sekiz oyuncuya kadar takım oyununu destekliyor, ama malesef, kötü hazırlanmış multiplayer yazılımı sebebiyle bu özellik hayalden öteye gidemiyor. Ayrıca, Rowen'ın önceki oyununda da rastladığım, uçuş esnasında bazen karşılaşılan birde ekran titreme bug'ı var ki görünüşe göre hala bu sorunu yok edememişler.(özellikle MİG'le uçtuğum sıralarda daha belirgin oluyor).

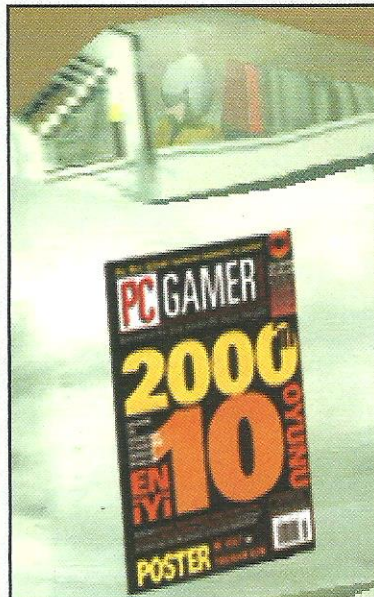
Sonuçta, Rowan ve Empire'ın beraber piyasaya sürdüğü ürüne genel bir bakış yaparsak, bu tür ufak tefek sorunların pekte önemli olmadığını görürüz. Mig Alley, çok iyi render edilmiş altı Kore Savaş uçağını şu ana kadarki en geniş kapsamlı senaryo yapısı ile bütünleştirerek harika bir iş başarıyor. Dahası, tam ayarlanabilir uçuş ve senaryo zorluğu ve pilot yardımı her türlü kişiye hitap etmesini sağlıyor. Rowan'ı kutlamak gerek.

İstediğiniz Resmi Koyun!

Mig Alley, size herhangi bir uçağın burnuna istediğiniz resmi koymanız olanağını tanıyor. Online kılavuzdan bütün ayrıntılarına bir göz atın. Bu işlemin öyle çok zaman aldığını da düşünmeyin sakın. Bu yarım yamalak JPEG'i (birkaç ay önceki PC Gamer kapağı) Corel Photo Paint sayesinde bir geçici dosyaya aktarıp, *Mig Alley* CD'sindeki 3D dönüşüm programı ile uçağıma yapıştırmam 10 dakikamı aldı. Tabi ki pilotsunuz, ve doğal olarak yalnızsınız, ama artık uçarken size eşlik edebilecek bir Playboy yada Penthouse kızı bu yalnızlığınızı bir nebzede olsa paylaşabilir mesela.



En favori resimlerinizin listesini oluşturun ve aralarından resim tercihinizi yapın.



Kore savaşından bir resmim, altında da ta o zamanlar okumaya başladığım dergim. Hey gidi yıllar, heeey!

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%90

ARTILAR: Süper bir uçuş modellemesi; inanılmaz grafikler ve geniş senaryo.

EKSİLER: Zor varış noktası ayarları; eksik kullanım kılavuzu; kötü tasarlanmış multiplayer yazılımı.

SONUÇ: Füzelerden önceki dönem üzerine keyişi ve iyi hazırlanmış bir oyun.

Amerzone

TÜRÜ: Macera **ÜRETİCİ:** Casterman **YAYINCI:** Microids, 33 (0) 1 46 01 54 01, *www.microids.com* **GEREKENLER:** 4X CD Rom sürücü, Pentium 166, 32MB RAM, 60 MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** 64MB RAM, Pentium II **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Fransız tasarımcıların garip hayal dünyasında geçen keyifsiz bir yolculuk

Amerzone Benolt Sokal'ın garip bir çizgi romanından yola çıkılarak hazırlanmış 4 cd lik bir grafik macera oyunu. Oyunun tümünde gezinmiş olamama rağmen hala anafikirinin ne olduğunu anlayabilmiş değilim.

Esas karakterin nesilller önce çalınmış olan beyaz kuş yumurtasını (pek iyi bir isimlendirme olduğu söylenemez) Amerzone Nehirine geri getirmesi gerekiyor. Neden? Bilemiyorum. Nereye? Uydurma bir Güney Amerika ülkesine. Nasıl? Olabilecek en karmaşık ve garip şekilde.

Örnek vermek gerekirse : Bir su bufallosu sizin malzemelerinizi boynuzuna takmış kaçıyorsa (gerçekten!!) bir çıkmaz yolda onu takip ediyorsunuz daha sonra geri dönüp ormana dalıp bufalloyu devirmeniz için gerekli olan ve orada sizi bekleyen uyuşturucu iğneyi bulmak için gezinip duruyorsunuz. Güzeeeel!!!

Kullanım kitapçığındaki harfler ve yazılar bile karmakarışık. Yazıyı okuyabilmeyi başarsanız bile düşük cümleler ve yazım hataları o kadar fazla ki hiçbir faydası olmuyor. Zaten tek sayfalık bir kılavuzda pek bilgi içermiyor.

Yolculuğunuzda kullandığınız esas aracın adı Hydroflot. Uçaktan denizaltıya, ondan da yelkenli tekneye dönüşebilen bir araç. Birkez yola koyulduktan sonra her türlü delilikle karşılaşmanız mümkün.



Tüm diğer tıkla ve araştır tarzı oyunlarda olduğu gibi odalarda araştıralacak birsürü enteresan şey ve bir de mantıksız ama işe yarayan alet var.

Herkes oyuna heyecan katması beklenen şifreli bazı olaylar hakkında konuşup duruyor.

Oyunda beklenmedik derecede eğlenceli olan ise her motoru çalıştırdığınızda Hydroflot'un herşeyi kontrol eden sesi: Yakıt, Tamam. Detaylar, Tamam. Yumurta, Tamam. Yumurtanın yanımızda olduğundan emin olmalıyız aman çok önemli.

Amerzone'un grafikleri gerçekten etkileyici. *Myst* tipi tıkla ve keşfet tarzı bir arayüzü var fakat farklı olarak 360 derecelik bir görüş açısı düşünülmüş. Ara demolar oyuna güzelce yerleştirilmiş. Hydraflotun değişimini seyretmek ise epey eğlenceli. Oyunun bazı yerleri çok karanlık ve görüntüyü aydınlatmanın hiçbir yolu yok.

Müzik ve ses efektleri ise hem iyi hem de kötü. Orman ortamı çok güzel yaratılmış fakat çoğunlukla konuşmalar duyulmuyor. Sesi sonuna kadar açmak bile fayda etmiyor. Geri dönüp tekrar konuşmayı dinlemek isterseniz konuştuğunuz kişi genelde yerde ölü olarak yatıyor.Ve sizde konudan gittikçe uzaklaşıyorsunuz.

Bu nazik türün oyunları Cyberflix 'in *Titanic: Adventure Out of Time*'ı gibi yapıldığında gerçekten heyecanlı ve harcadığınız vakite değecek bir oyun oluyor. Ama *Amerzone* gibi kötü tasarlandığında bezdirici bir gezinme ve anlamsız şeyler arama eziyetine dönüşüyor. Bence unutun gitsin.



Bu bir Kobra hydroflot. Aslını söylemek gerekirse sizin ulaşım aracınız.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%20

ARTILAR: İyi grafikler, etkileyici müzik

EKSİLER: Kopuk hikaye, bezdirici ara-bul tarzı oynanış

SONUÇ: Eğer hatalarla dolu Fransız fantasy oyunları meraklısıysanız harcadığınız paraya ve zamana değer.

Silver

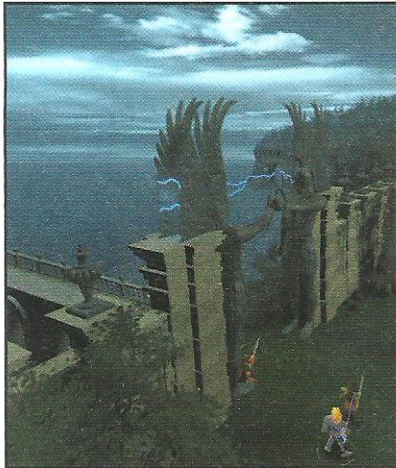
TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Infogrames **YAYINCI:** Infogrames North America, (800) 245-7744, *www.infogrames.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 160MB Harddisk alanı, 2MB VGA kartı **ÖNERİLEN:** PII 300, 64MB RAM, 12X CD ROM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLER:** Yok

Biraz daha parlatıcı ile bu güzel RPG adı gibi parlayabilir!

Nedendir bilinmez, pek çok oyunsever *Silver* ile *FinalFantasy VII*' yi karşılaştırma gereğini duyuyor. Bu biraz Ford-Mustang ile Chevroletİmpala karşılaştırması gibi bir şey! İkisinin de 4 tekerleği ve motoru olması dışında hiçbir ortak yanı yok. İki oyunun benzer tek yanı Japon oyunlarını andırması (2D artalanlarda kocaman kılıçlarını sallayan büyük kafalı ,küçük vücutlu 3D karakterler!)

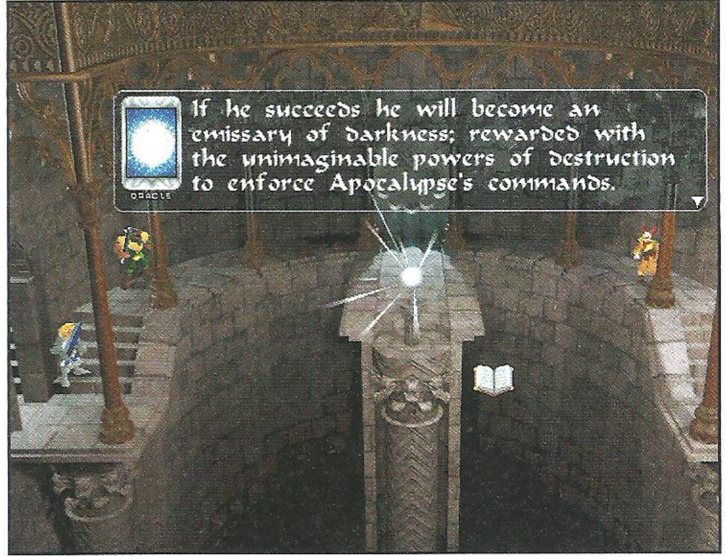
Oyunda kahramanımız olan David sizsiniz ve biricik eşiniz Jennifer, İmparator Silver'in adamları tarafından kaçırılınca siz de kaharaman olmaya karar verecek ve astronomi merkezlerinden tutun da Silver'in tüm sülalesiyle yaşadığı inine kadar uzanacak, büyük bir maceranın içine çekilecek ve bol miktarda mahlukatı "öbür dünya'nın daha güzel olduğu" konusunda ikna edeceksiniz!

Oyun, farklı açılara dönebilen klasik üçüncü kişi perspektifi ile oynanıyor ve real-time savaş'ın, mükemmel olmasa da, birçok özelliğini göz önüne seriyor. Düşmana saldırmak için "Ctrl" tuşunu ve mouse'un sol tuşunu basılı tutarken cursor'u saldırılacak yöne doğru götürüyorsunuz. Örneğin bu şekilde cursor'u ileri doğru götürdüğünüzde David öne doğru hamle yapıyor ve mouse'un sağ tuşuna basınca da savunmaya geçiyor. Evet, buraya kadar herşey



Arka plandaki yağmur ve yıldırım efektleri çok etkileyici.

kolay ama iş birden fazla karakteri kontrol etmeye gelice biraz zorlanacaksınız. Oyuna beraber başladığınız büyükbabanız zaten hiçbir kontrole gerek kalmadan kendi kafasına göre takılıyor, ama daha sonra yanınıza en az iki kişi daha katılacak ve onları da bir şekilde kontrol etmek zorunda kalacaksınız, çünkü AI bu konuda size pek yardımcı olmuyor ve siz bir dolu düşmanla boğuşurken AI kontrolündeki adamlarınız figüran olmayı tercih ediyor ve bu durum özellikle geniş alandaki çarpışmalarda büyük dezavantaj oluyor. Birebir savaşlarda, yani "melee" lerde pek problem yaşanmasa da çok adamlı ve geniş açılı saldırıları AI'a öğretmek, kediye yüzme öğretmek ile tamamen aynı zorlukta.

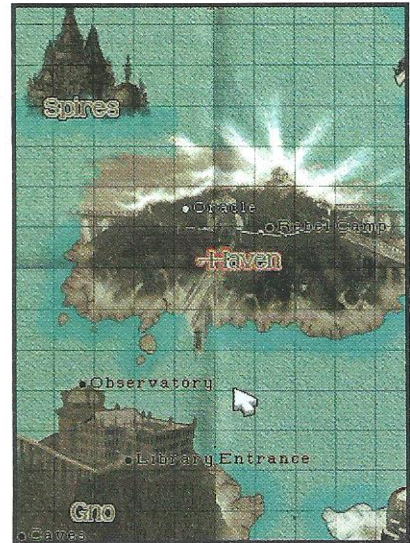


Görüntüler ve senaryo gayet uyumlu ve sizi aksiyondan asla koparmıyor.

Oyundaki sihir-tılsım işleri "orbs" lara, yani küçük kürecilere endeksli. Özel birtakım güçlere (ateş, buz) sahip küreleri kullanarak etkili saldırılar düzenleyebilir ve oluşacak güzel efektlerin tadını çıkarabilirsiniz. Ayrıca şunu da söylemeliyiz ki oyun bu grafik ve efekt kalitesini 3D kart veya astronomik sistemler istemeden yapabiliyor.

David'imizin sağlığı ise bulduğu çeşitli yiyecek ve iksirler ile korunuyor. İksirler tüm takımınıza aynı anda hem sağlık ve afiyet, hem de birtakım özel güçler kazandırıyor. Silahların çeşitliliği de tabi ki en az iksirler kadar önemli ve bu sayede düşmanlarınıza çok yönlü ve geniş açılı saldırılar düzenleme şansına sahipsiniz.

Oyundaki önemli parçalardan biri de harita. Haritayı bulunca bir yerden bir yere gitmek kolaylaşıyor ve o zaman da istediğiniz mekanda oyunu save edebiliyorsunuz. Ancak yine de oyun A noktasından B noktasına giden çok lineer bir yapıda ve dolambaçlar, entrikalar v.s. arayanlara biraz ters düşecek gibi görünüyor ama real-time savaş fanatikleri için entrika, kumpas gibi şeyler pek önemli değildir zaten (kötüleri öldürmenin dayanılmaz tadı!). Sonuç olarak hem eğlendirici hem de oyuncuyu ve de CPU'yu fazla yormayan, güzel grafikli bir oyun isteyenlere tavsiyemizdir.



Haritayı alır almaz istediğiniz mekanda oyunu save edebilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

%81

ARTILAR: Güzel grafikler, zevkli real-time savaş, ilginç senaryo

EKSİLER: Çoklu kontrolde AI yetersiz kalıyor.

SONUÇ: Silver gerçekten zevkli bir oyun ama tüm zamanınızı vermenize gerek yok.



Birinciye
6000$
Değerinde Bilgisayar

- AMD K7 600MHz işlemci
- AMD Anakart
- 256MB RAM
- HYUNDAI P2910 Gamers 19" Monitör
- CREATIVE Encore 6X DXR DVD Kiti
- CREATIVE 3D Blaster TNT2 Ultra Ekran Kartı
- 20.4GB Hard Disk
- CREATIVE Sound Blaster Live! Ses Kartı
- CREATIVE Desktop Theatre 5.1 DTT2500 Hoparlör Seti
- CREATIVE 4x4x24 CD-RW Sürücü
- Joystick
- CREATIVE Cobra Gamepad
- AVERMEDIA TV Kartı
- CREATIVE Webcam 3 Web Kamerası
- CREATIVE 56K Modem
- MUSTEK Scanner
- XEROX 8C Printer

İkinciye
845$ Değerinde

- CREATIVE Encore 6x DVD Sürücü
- DXR MPEG Kartından Oluşan DVD Kiti
- CREATIVE Desktop Theater 5.1 DTT2500 Hoparlör Seti
- Günün Popüler Filmlerinden 10 Adet DVD-ROM

Üçüncüye
217$ Değerinde

- CREATIVE 3D Blaster TNT2 Ultra Ekran Kartı

Ayrıca çeyrek finale kalanlara bir yıllık PC GAMER aboneliği ve turnuva boyunca tüm yarışmacılara sürpriz hediyeler kazanma şansı.



Seven Kingdoms II

PC GAMER TÜRKİYE EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

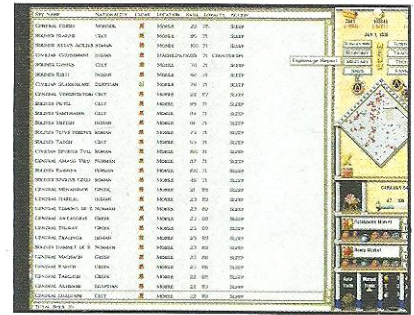
TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Enlight **YAYINCI:** Ubi Soft, (800) UBI-SOFT, *www.ubisoft.com* **GEREKENLER:** P133, 16MB RAM, 4X CDROM 35MB HDD alanı, Windows-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** P300, 32MB RAM, 3Dfx kart, 600mb HDD alanı, Joystick Throttle ve Rudder **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem, Seri bağlantı, TCP/IP, IPX, Ücretsiz internet servisi. Maximum oyuncu:8

Enlight, 1998'deki versiyonunun aksine daha büyük, daha acımasız ve daha gözalıcı bir SEVEN KINGDOMS ile yeniden huzurlarınızda. Eğer ilkini kaçırdıysanız bu sefer bahaneniz yok!

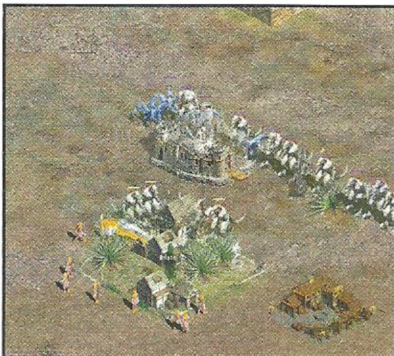
Seven Kingdoms buralara kolay gelmedi. İlk piyasaya çıktığında kendi kategorisinde olan *Age Of Empires*'a rakip oldu. Başarısız reklam kampanyası ve zayıf grafik özelliklerine rağmen birtakım övgülere layık olduysa da asla *Age Of Empires*'ın satış rakamına ulaşamadı. *Seven Kingdoms II* yine birtakım yapımcı ve yayıncı tartışmalarının ortasında ve yine *Age Of Empires* ile aynı anda piyasaya çıkıyor. Bu iki oyunun benzerliklerini tartışmak ise sadece zaman kaybı, zira iki oyun da başlangıçta aynı görünen (imparatorluk kur ve fetihler yap!) ama sonradan çok farklı şekillerde gelişen bir sisteme sahip. Bu iki oyunu karşılaştırmak, neredeyse *WarCraft* ile *Civilization*'u karşılaştırmaya benziyor.

SK II pek çok malzeme ve yapıtaşını mükemmel bir denge ile oluşturarak bize çok tatmin edici ve sürükleyici bir oyun sunuyor. Trevor Chan'ın tasarım dehası ise bunu sağlayan en önemli faktör. Oyunun birimleri ve yapı taşları arasındaki bu mükemmel denge ve oynanabilirlik sayesinde oyuncu asla zorlanmıyor. Her zamanki gibi maden işletme (kömür, demir cevheri.) tesisleri ve çıkan madenleri işleyecek fabrikalar kuruyor ve ürettiklerinizi ya kendi halkınıza ya da yabancı ülkelere satıyorsunuz. Diğer tesisler ise askeri malzeme ve silah üretiyor ve teknoloji geliştiriyor. Diğer ülkelerle savaştan barışa kadar pek çok diplomatik ilişki kuruyor ve tarafsız ve küçük ülkecikleri altın ile satın alabiliyorsunuz. Ordular ise pek çok yabancı ırka mensup askerlerden kurulabiliyor. Casuslar ise her yerden bilgi sızdırabiliyor, teknoloji hırsızlığı yapabiliyor, hatta bir ülkenin ordusu içerisinde rüşvetten suikast düzenlemeye kadar pek çok nifak tohumu (eyvah!) serpebiliyor.Bazı "power items" lar kullanana çok büyük avantajlar sağlayabiliyor.

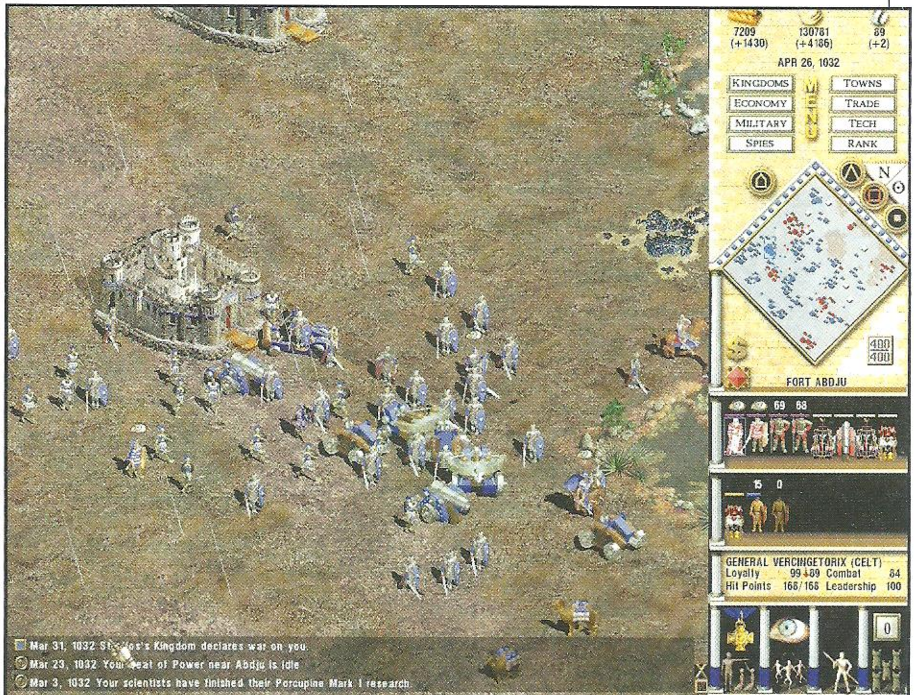
Evet, bu özellikleri belki pek çok oyunda gördük ama bu özelliklerin böylesi ustaca tasarlanmış ve dengelenmiş haline ilk defa bu oyunda rastlıyoruz. *SK II* ilk versiyonuna göre çok geliştirilmiş, kolaylaştırılmış (arabirim olarak) ve neredeyse tamamen farklı hale gelmiş. Tabi ki ilk göze çarpan fark (eski oyunun en zayıf tarafı) grafikler. *SK II* çok daha keskin ve gözalıcı grafiklere sahip ve bu sayede 1024x768'e kadar çıkan çözünürlükler, detaylı birimler ve güzel animasyonlar sizi beklemekte. Oyunun ana ekranı alışılageldik panoramik görüş açısına sahip ve yan tarafta opsiyonel olarak harita, bilgi kutucukları ve kumanda butonları var ve hepsi de çok fonksiyonel olarak çalışıyor. Mouse kontrolleri ise değişmemiş (birimlerinizi gruplandırma, sol tuş ile seçme/sağ tuş ile haraket etme gibi.) Ama en çok değişime uğrayan bölüm ise "ticareti yönettiğiniz" arabirim olmuş. İlk oyundakinin aksine artık tüm araçlarınızın yükleri, gittikleri yerler tek bir pencereden görünüyor. Ayrıca her araç için özel yollar belirleyip, özel maddeler taşıyabilirsiniz. Yeni birimler üretecekseniz bunu üretim merkezlerinizin limitine kadar ayarla-



Enformasyon (!) penceresi ne var ne yok herşeyinizi gösteriyor.



Kötüleri oynamak çok zevkli. İşte Fryhtan çetesi kuşattıkları masum kasabadaki sivilleri öldürüp puan kazanıyor.



Kırmızı birliklerimin saldırısı karşı tarafın mavi kuvvetlerinden büyük tepki alıyor. Tepesinde gözleri olanlar ise benim casuslarım.



Şehirler böyle içiçe olduğunda ülkenin kontrolu ve savunması kolaylaşıyor.

yabilir ve sıraya koyabilir, otomatik olarak ortaya sürülmeleri için yapılandırma puanları verebilirsiniz.

Birimlerinizin çeşitliliği, 12 adet ırk olması sebebiyle çok zengin hale getirilmiş ama tek etken bu değil. Fryhtans adlı yarı canavar bir ırkı oynayabilmenizin de bu çeşitlilikte önemli payı var. İnsan ırklarının güç, para ve rahat hayat gibi amaçlarından farklı olarak bu canavar ırk sadece masum insanları öldürerek puan kazanıyor. İnsanlar halk arasından asker seçerlerken Fryhtanlar askerlerini özel kovanlarda yetiştiriyor. Fryhtan ekonomisi ticaretin yanısıra ülke fethetmek ve sonra da haraca kesmek gibi faaliyetler (!) ile ayakta duruyor. Ayrıca her Fryhtan ırkı, arı sürüleri ve vahşi hayvanlar gibi özel birimlere sahip.

Yeni ve geliştirilmiş araştırma imkanları; savaş makinalarından savunmaya, ticaretten casusluğa kadar pek çok alanda kendinizi geliştirmenize imkan tanıyor. Bu alanlardan hangisinde ilerlerseniz o alanın avantajlarından yararlanabilirsiniz (örneğin savaş alanında ilerlerseniz çok iyi saldırılar düzenleyebilirsiniz). Ayrıca casuslarınıza da teknoloji çalmak, dış ülkelerde krizlere sebep olmak gibi extra yetenekler de kazandırabilirsiniz.

Sıkı oyunculara göre *SK II* sonsuz çeşitliliğe sahip bir oyun ve "custom" senaryolar bunu sağlayan tek faktör. Bu sayede başlangıç servetinizi, harita boyutunu, ırkları, Fryhtan saldırganlık derecesini ve ülkenin savunma gücünü ayarlayabiliyorsunuz. Tekli görevler, rastgele oluşturulan, farklı boyutlarda, standart ve zor koşullara sahip iki türde bölge seçenekleri ile karşımıza çıkıyor. Ana ekran,



Büyük bir tapınak inşa edince güçlü bir varlığın düşmanlarınızı öldürmesi için dua edebilirsiniz.

komşu bölgeler dahil, çok geniş bir alanı içeriyor. Fryhtan saldırıları gibi olaylar bu haritada olurken siz standart haritaya olayları çözmek için başvuruyorsunuz. "Campaign" lerdeki görevler zevkli ama sayıları da oldukça fazla. Görevler arasında önemli birimlerinizi transfer edebilmek oyunu güzelleştiriyor ama saldırılar keyfinizi kaçırıyor!

Enlight iyi çalışan bir internet serveri kurmuş ama oyun yeni olduğundan fazla trafik yok.

Evet, bu özellikleri belki pek çok oyunda gördük ama böylesi ustaca tasarlanmış ve dengelenmiş şekline ilk defa bu oyunda rastlıyoruz. SevenKingdoms II *ilk versiyonuna göre, konusu hariç, neredeyse herşeyi ile değiştirilmiş*

Seven Kingdoms II; klasik savaş, real-time strateji ve *Civilization* stilinin bileşiminden oluşan bir oyun kimliğinde. Ticari maddeler, araştırma, diplomasi, farklı ırklar, canavarlar, mistisizm, kaynak işleme, İnşaat, büyüme ve savaşlar bu karışımın ana parçaları. Bu bileşenlerin hepsini kontrol etmek zor ama *Seven Kingdoms II* bunu çok iyi yapıyor ve bize de bu sürükleyici oyunu oynamak kalıyor.

DÜZENLİ BİR ORDU KURMAK:

SK II de farklı ırklardan düzenli bir ordu kurabilirsiniz. Ancak başlangıçta sahip olduğunuz ırk, piyadeler, süvariler, okçular ve büyücüler gibi birimlere sahip olmayacaktır. Bu birimlere ancak farklı ırklardan ordu kurma yolu ile sahip olabilirsiniz. Bunun da birkaç yolu var:

INNS: En çabuk ama en masraflı yol. Bu tip yerler kurarak adam satın alabilirsiniz ama sonuçta beş parasız da kalabilirsiniz.

TURNCOATS (vatan hainleri): Eğer iyi bir savaşçıysanız -özellikle Fryhtanlara karşı- düşman tarafından size geçişler olabilir. Ancak bunun ne zaman olacağını ve gelenlerin casus olup olmadıklarını bilemiyorsunuz. Ama yine de ordunuz içinde birkaç Fryhtan olması hiç fena olmaz.

TOWNS (şehirler): Her şehir, tarafsız veya düşman olsun, bir ırka sahiptir. Buralardan edineceğiniz askerler de buralara yaptığınız yatırıma değecektir ve daha sonra bu şehirlerde çalışmanız kolaylaşacaktır.

İşte size düzgün bir ordu örneği:

INFANTRY: Genel amaçlı piyadeleriniz ve her ırkta mevcut.

JAPANESE NINJA: Ancak yakındayken farkedilirler.

VIKING AXETHROWER: Güçlü saldırı ve savunma için birebir.

MONGOL HEAVY CAVALRY: Ucuza süvari (kim istemez)

PERSIAN IMMORTAL CAVALRY: Süvarilerin en hızlısı.

CELTIC DERUVID: Çok etkili bir büyücü.

PC GAMER TÜRKİYE **SON KARAR**

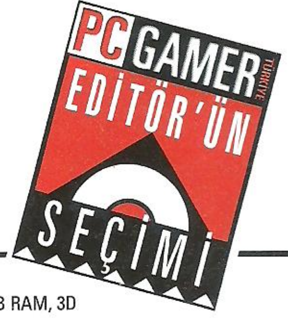
ARTILAR: Real time olarak kontrol edilebilen ayrıntılı ülke kurma yapıtaşları

%90

EKSİLER: Haritalar daha büyük olabilir. Ekonomi modelini çözmek çok zaman alıyor.

SONUÇ: Eski versiyonundan farklı ve geliştirilmiş yanları ile alınmayı hakediyor.

Flight Unlimited III



TÜRÜ: Uçuş Simülasyonu **ÜRETİCİ:** Looking Glass **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium II 233, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 300MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı, Mouse, Klavye **ÖNERİLEN:** Pentium 400, 64MB RAM, 3D kartı, 2.1GB hard disk alanı, Joystick, Levye, Dümen **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Looking Glass, *System Shock 2* ile kazandığı parlak başarıyı, piyasayı altüst edecek bir uçuş simulasyonu ile sürdürüyor.

Birkaç ay içerisinde, üç yeni sivil havacılık simulasyonu raflardaki yerlerini alacaklar. Hepsi bazı konularda yetenekliler, ama hiçbiri bütün konularda genel bir üstünlüğe sahip değiller. Ama *Fly!, Microsoft Flight Simulator* ve *Flight Unlimited III* arasından birini seçmemiz gerekirse, bu *FU3* olacaktır.

Flight Unlimited gibi başarılı bir serinin, çıkardığı devam niteliğindeki oyunların orijinalden daha kötü olması ile tanınan Looking Glass serisine ait olduğunu duymak sizi şaşırtabilir. *Flight Unlimited* ilk çıktığında, gerek fiziksel yönleri gerekse uçak modellemeleri ile bir anda liderlik koltuğunu Microsoft'tan çalmıştı. *Flight Unlimited II* yapıldığında aralarındaki radikal değişiklik çok dikkat çekiyordu. *FU2*'nin, ilkinin muhteşem uçaklarını, sınırlı ama çok ayrıntılı bir bölgede uçurma fikri ile sağladığı başarıyı, ne yazık ki *FU3* yakalayamıyor, ama her şeyi daha ayrıntılı ve daha büyük bir bölgeye yayarak *FU2* efsanesini devam ettiriyor.

Kıyaslamaya önem verenler için işte birkaç önemli bilgi: *Flight Sim 2000* en geniş coğrafi bölge uçuşunu sağlar, en güzel ve ayrıntılı kokpitler ve cihazlar *Fly!*'dadır, ve *FU3*'te de en detaylı uçak modellemelerine, hava koşullarına ve grafiklere yer verilmiştir.

Türün en iyi satan ürününü incelediğinizde *(MS Flight Sim)*, yaptığının diğerlerinden farklılaşmak olduğunu anlarsınız. Looking Glass'ın ilk farklılaşması daha iyi bir fizik ile harika uçuş modellemelerini birleştirmek oldu, ama Microsoft hala daha üstündü. Bununla birlikte Microsoft'un grafikleri daha yavaş ve çirkindi. MS çok geniş bir alan seyri uğruna, bazı ufak bölgeleri çok detaylı yapamadı. *FU2* ise San Fransisco Körfezinin etrafına yoğunlaşarak 18000 metre karelik bir alanı çok titiz bir şekilde kapladı. Dış hatları, dokuları, binaları: herşeyi ile mükemmel, (donanımla daha hızlı, ki o zamanlar çok yeniydi) bir ayrıntı seviyesi yakalamıştı. Tamam, belki Spokane'den Miami'ye uçamıyordunuz, ama kim uçmak ister ki sanki? (cevaplarınızı bize yollayabilirsiniz, hayretle bekliyoruz!) Bir tek, ama inanılmaz ayrıntılı bir bölgede uçarak yapabilecekleriniz, yalın ve boş bir bölgede yapabileceklerinizden tabi ki daha fazladır. İşte amaçları bu şekilde insanları çekmekti.

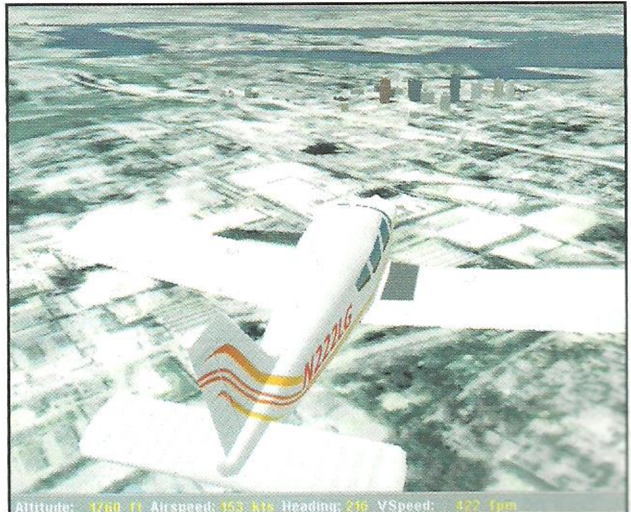


Deniz uçağımız korkutucu bir hava tabakasına doğru ilerliyor. İstediğiniz tür hava koşulunu kolayca yaratabilirsiniz.

Flight Unlimited III, aynı olayı Pasifiğin kuzey-batısında tekrar ettiriyor, ama bu sefer Ranier Tepesinden Space Needle'a kadar olan bölgeyi daha da iyi modelliyor. *FU2*'nin grafikleri o kadar iyiydi ki, Looking Glass'in geliştirebileceği pek bir şey kalmamıştı, ama motora birkaç sürpriz eklenti yaparak ilgiyi daha da çekmeyi hedefliyorlar. *FU2*'ye sahip olanlar Körfez Bölgesini alıp *FU3*'e yükleyebilirler, böylece Seattle'dan bu körfeze kadar olan yolu uçarak kat edebilirler. Diğer oyunlardaki çok sayıdaki hava alanından etkilenenler, *FU3*'ün sadece altmış hava-alanına sahip olduğunu duyduklarında hayal kırıklığına uğrayabilirler. Ama *Fly!* ve *MS*'in aksine, bütün bu hava-alanları, etrafındaki binalar ve çevredeki yeryüzü şekilleri 3 boyutlu kaplanmış.

Görüntü güzellikleri nesneler ve yeryüzü şekilleri ile de kalmıyor. Hem fiziksel şartlar hem de görsel olarak hava koşullarında *Flight Unlimited III*'ın üstüne yok. Tıpkı yıldırımın, kar yağışının ve diğer izlenebilen hava koşulları gibi yağmur damlalarının camınızdan aşağı doğru kayması da tam bir görsel şölen. Daha da önemlisi, hava koşullarını kokpitinizin içinde bile hissedebiliyorsunuz. Sadece *Flight Unlimited III*, uçağınızın ağır hava koşullarındaki durumunu bu kadar iyi aktarabilir. Yılın herhangi zamanında herhangi bir hava koşulunu ayarlayabilip uçmanın zevkini yaşayabilirsiniz. Harika bir "hava koşulları editörü" sayesinde mevsimleri, ayın evrelerini ve diğer etkenleri seçebilir, ve bunların sizi etkileme oranına karar verebilirsiniz. En sonunda uçağınıza atlayıp keyfini çıkarın. Sıkı force-feedback desteği sayesinde, pencerenizden gördüğünüz zor şartları joystiğinizde de yaşayabilirsiniz.

Önünüz açık, istediğiniz an, istediğiniz yere uçabilirsiniz. Quick Flight seçeneği sayesinde, harita üzerinde bir yer seçip (bir hava alanı veya turistlere yönelik bölgeler) ister havada ister yerde uçuşa başlayın. Bir sürü garip "senaryo", size değişik heyecanlar yaşatacak ve çoğu zaman da eğlendirecek. Büyük-ayak izi sürmek görevinde olduğu gibi her görevin sonunda başarılı olup olmadığınızda belirtiliyor. Çoğu haritalar ve ayarlar, doğrudan *FU2*'den



Ta uzaktan Seattle'ı görebilirsiniz. *Fly!*'ın tersine, *FU3*'teki şehirler yayvan kaplanmış, böylece görüntü hızınız düşmüyor.

alınmış, ama eğitim konusu kesinlikle daha da geliştirilmiş. Olağanüstü ayrıntılı, uzun eğitim metinleri ve şemaları iki ayrı seçenek sunuyor: Ya tamamı öğretim görevlisi tarafından yapılan uçuş görevleri, yada kendi kendine uçma görevleri. İlkönce metni okuyup, nasıl uçurulduğunu görüp sonrada kendiniz uçabilirsiniz. Havacılığa yeni adım atan bir acemi için vazgeçilmez bir eğitim aracı.

Tabi ki asıl soru, uçuş zevki verip vermemesi. Tam kendinden beklendiği üzere, Looking Glass bizi hayal kırıklığına uğratmıyor. Toplam on tane uçağınız var. Stemme S10-VT Motorglider, Beechjet 400A Mooney TLS Bravo, Lake Renegade 270 Seaplane, Cessna 172, Piper Arrow, Muskrat Seaplane, Windhawk Twin, ve Fokker yeterli genişlikte bir uçak seçeneği sunuyor. FU3, pervaneli uçaklardan, planörlerden, savaş uçaklarından, deniz uçaklarından ve özel jetlerden hazırladıkları bu uçak demeti ile bize yakınacak bir kusur bırakmıyor. Hepsini kullanımını da tam beklediğim gibiydi, Fokker hızlı tırmanıyor, jet dönüşlerde ağır kalıyor, ve deniz uçaklarında yere zor iniliyor. En az uçuş modellemesi kadar iyi olan bir diğer özelliğini de fizik modellemesi oluşturuyor. Bahsettiğimiz hava koşullarının dışında, sıcaklık farkları, yükseklik etkileri, türbülanslar ve daha niceleri, size kesinlikle en iyi uçuş tecrübesini yaşatıyor.

Hem fiziksel şartlar hem de görsel olarak hava koşularında *Flight Unlimited III*'ın üstüne yok. Tıpkı yıldırımın, kar yağışının ve diğer izlenebilen hava koşulları gibi yağmur damlalarının camınızdan aşağı doğru kayması da tam bir görsel şölen.

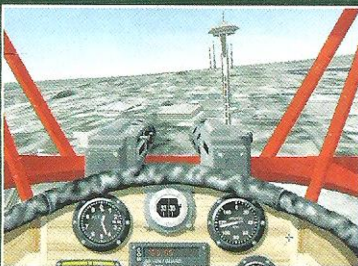
Seattle'dan Görüntüler



"Hayatımda hiç şu Bill Gates'in yeni evinin üstünden uçamadım" demiyeceksiniz.



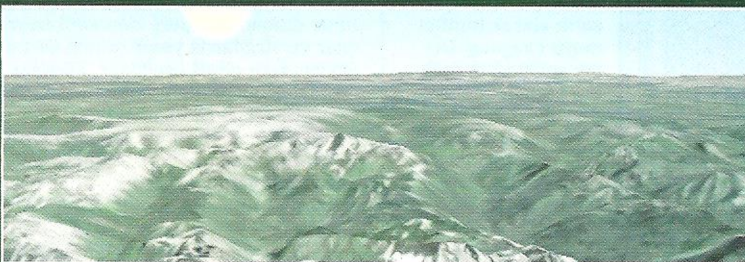
...yada Microsoft'un muhteşem kampüsü üzerinden.



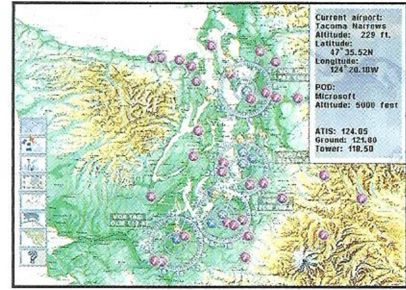
Bakalım Space Needle'a toslayabilecek miyiz.



Ve Ranier tepesinde çakılma alıştırmaları...



Demek burası da o meşhur Olympic Parkı'ymış. Hımm!



Quick Flight'ta dünyanın herhangi bir yerinden bir nokta seçip, uçağınızı oraya gönderebilirsiniz.

Diğer bazı özellikleri de fena sayılmaz, ama daha iyilerini de görmüştüm. Kokpitlerin hepsi göstergeler ve etkileşimli düğmeler sayesinde ayrı bir güzellikteler. Ama ne yazık ki *Fly!*'dan sonra, kokpit çıtası daha da yükseldi. *Fly!*'ın muhteşem kokpitlerinin yanında *FU3*, doğrusu bir az sönük kalıyor. *Flight Unlimited III*'te aradığınız hemen hemen her şey var, iyi bir hava radarı, çok fonksiyonlu görüntüler ama bunların hiçbiri *Fly!*'ın GPS ve diğer cihaz modellemeleri ile boy ölçüşemezler. Kokpit taramasını da biraz fazla yavaş bulduğumu söylemeliyim. Herkesi tatmin edecek kadar pilot görüntüsü var, ayrıca kokpitte bilimum ayrı kamera ile bakış açıları, ve dışarı kameralardan çok kapsamlı bir izleme olanağı sunulmuş. Telsiz dialogları *Fly!*'a göre daha az olsa da, etrafınızdaki canlı hava trafiği bu eksiğini kapatıyor.

Son olarak *FU3*'ün hiç beklenmedik bir özelliği beni tamamen şok etti. Adı FLED, yani Flight Editor (Uçuş Editörü), ve gerçeği söylemek gerekirse bir dünya yaratma editöründen farkı yok. Grafikli arayüzünü ve kullanışlı aletleri kullanarak, FU dünyasına yeni nesneler koyabilirsiniz. Bu nesneler çok büyük bir depodan alınıyor, binalar, ışıklandırmalar, uçaklar, ve diğer üç boyutlu modeller. FLED'i kullanarak, statik nesnelerin dışında, hareket eden 3D nesnelerde kullanabilir, ve hiç yoktan bir havaalanı bile inşa edebilirsiniz, hatta daha da ilgililer FLED'de olmayan dokuları bile değiştirebilirler.

Görüntü güzelliği, uçak zenginliği, hava, uçuş seçenekleri, gerçekçi modelleme ve mükemmel eğitim sistemi *Flight Unlimited III*'de birleştiğinde içinde savaş bulundurmayan simulasyonların kesinlikle en iyisi ortaya çıkıyor. Her simseverin bir göz atmasını tavsiye ediyoruz. Bütün alanlarda en iyi olmayabilir, ama zaman ayırmanıza değecek kadar ayrıntılı.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%90

ARTILAR: Etkileyici uçuş modellemesi; ayrıntılı yeryüzü şekilleri.

EKSİLER: Belli bir bölgede sınırlı kalınmış; bir P400'den yavaş bütün sistemlerde görüntü hızı yavaşlama sorunu.

SONUÇ: Yüksek kalitede sivil havacılık simi, ve serinin iyi bir devamı.

NASCAR Racing 3

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Papyrus Design Group **YAYINCI:** Sierra Sports, (800) 757-7707, *www.sierrasports.com* **GEREKENLER:** P166, 32MB RAM, 80MB HD alanı, SVGA 800x600 w/64k renkli **ÖNERİLEN:** P2 300, 64MB RAM, 255MB Hard Disk alanı, Glide or D3D destekli grafik hızlandırıcı, A3D 2.0 veya Direct Sound3d dstekli ses kartı, Joystick veya direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX, TCP/IP, WON.NET'ten ücretsiz Internet servisi, Maksimum oyuncu sayısı: 32

Sierrra kendini kanıtlamış tarzıyla NASCAR pistinde üçüncü turunu atıyor.

Papyrus ve Sierra sports'un çıkarttığı *NASCAR Racing* serisinin son oyununda aracınızı parçalanıncaya kadar kullanmalısınız. Firmanın geçen sene çıkartmış olduğu hiper gerçekçi *Grand Prix Legends* oyununun fiziksel modellerini bu üçüncü nesil NASCAR oyununda uygulamamayı seçen Papyrus tasarım ekibi daha iyi ekran kartları piyasaya sürülünceye kadar çıtayı grafik düzeyinde daha yükseğe çıkartmayı düşünmüyor.

Daha iyi 3D ekran kartları Papyrus'un esas müsterilerini olusturan kitle icin gerekli gözüküyor. 43 NASCAR otomobilinin CPU'ya bağımlı yüksek kalitedeki GPL fizik modellemesi için bu bir zorunluluk. GPL'ın düşük satış rakamlarında kalmasının sebebini bu yüksek ihtiyaçlar olduğunu gören Sierra firması ise bu kez olaya müdahale etmiş ve merakla beklenen bu devam oyununda bazı ayarlamalar yapmış.

Ne olursa olsun artık kağıtlar dağıtılmış ve biz tüketicilerde elimizdeki kartlarla oynamak durumundayız. Ve *NASCAR 3* oyunu icin baya kuvvetli bir elimiz var. Yeni oyun artık eskimiş olan *NASCAR 2* fizik motoruna fazla birsey ilave etmiş olmasada grafiklerde bariz bir iyileşme, yeni harika 3d ses efektleri, force feedback desteği ve ücretsiz İnternet oyunu gibi güzel özellikler var. Günümüz yarış oyunu piyasasında tüm bunlar artık bir yenilik olarak kabul edilmesede beş yaşında bir ürüne yeni bir nefes getirdiiği söylenebilir.



Formula 1 'in canı cehenneme. Eski tarz Amerikan NASCAR yarışları gibisi yok.

NASCAR 3 en güzel amerikan stock car simulasyonu kabul edilen bir önceki oyunun ününe yakışıyor. Yeni oyunda 45 tane lisanslı araba ve sürücüye ilave olarak 28 tanede Wiston Cup ve Busch Grand National serilerinden alınma pist var. Bu *NASCAR Racing:1999* edition'daki 35 pist sayısına göre bir azalma olarak (Craftsman Truck sınıfıda artı yok) gözüksede oynanacak yeterli sayıda pist var. Oyunun gerçek meraklılarını üzen Daytona pistinin yokluğunu (SEGA hala isim hakkını elinde tutuyor) Papyrus İndianapolisteki efsanevi Brickyard pistinin haklarını satın alarak hafifletmeye çalışmış. Detay seviyesi gerçekten şaşırtıcı derecede yüksek tutulmuş. Pitstopların arka tarafları, virajlardaki geri planlar kayda değer bir özenle tekrar yaratılmış.

Aslıda tüm pistler grafik tasarımcıları tarafından sağlıklı bir şekilde iyileştirilmiş.Yeni 800x600 yüksek çözünürlük ve 1024x768 Glide ve Direct 3d sayesinde sağlanan daha net grafiklere ilave olarak gölgelendirme ve dinamik lastik izleri gibi özelliklerde oyuna eklenmiş. Bunlara ilave olarak oyunda harika şeffaf toz bulutu ve duman efektleri, hareketli bayrakçılar ve virajlarda yanıp sönen sarı uyarı ışıkları bazı güzel özellikler. Tüm bu özellikler bir arada düşünüldüğünde oyun 1990'ların sonlarını yakalamış gibi gözüksede Ubi Soft'un *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2'* nin inanılmaz gerçek zamanlı ışıklandırma efektleri ve Papyrus firmasının kendi oyunu olan *Grand Prix Legends*'ın 3D kokpiti ve hareketli süspansiyonları düşünüldüğünde zayıf kalıyor.

Oyunun sesleri ise başlı başına bir



Araçlardaki detay seviyesi herzamankinden daha yüksek-Papyrus gerçekten başarmış.



Araç hazırlama ekranına yeni özellikler eklenmiş.

"KISA PİSTLERİMİ GERİ İSTİYORUM!"

Eğer geçen sene çıkan *NASCAR Racing:1999* Edition'a sahipseniz ,oyunda bulunan kısa pistlerin *NASCAR 3* te bulunmadığını göreceksiniz. Merak etmeyin bu pistler dört basit adımda *NASCAR 3* 'e aktarılabilir.

1 Aktarmak istediğiniz pist dosyasını *NASCAR Racing 1999* CD sinden alıp *N3*'ü yüklediğiniz hard diskteki *NASCAR3/tracks* dizinine aktarın.

2 Windows Note Pad'i kullanarak NASCAR 3 dizinindeki all.cal dosyasını açın.1 den 31 e kadar sıralanmış N3 teki 28 pistin listesini göreceksiniz(Bkz.Şekil 1.Şekil 2 de kırmızıyla gösterilmiş NR99 pistlerini dosyanın sonuna ekleyin(son satırın yeniden numaralanmış olasına rağmen aynı kalmasına dikkat edin). Eklemek istediğiniz pist satırını tesbit edin ve copy-paste ile açık olan all.cal dosyasına ekleyin.satır sayılarını yeni değişiklikleri kapsayacak şekilde ayarlamayı unutmayın

3 www. Nascar-3.com 'a bağlanın ve "Updates" bölümünden "Imported track updates"(n3update.zip) dosyasını indirin. Winziple açtıktan sonra Targa formatındaki grafik dosyalarını üçer üçer yeni yarattığınız pist dosyasına aktarın.

4 all.cal dosyasına eklediğiniz satırların PCX uzantılarını TGA olarak değiştirin (örnek: event5.pcx ,event5.tga olacak)

Herşeyi kaydedin ve işiniz tamamdır.

Değiştirilmemiş N3 all.cal dosyasının son satırları

```
28  9 19 0 0 TALADEGA Diehard_500 Diehard_500 188 event1.tga biglogo1.tga
29  9 26 0 0 TEXAS PRIMESTAR_500 PRIMESTAR_500 334 event1.tga biglogo1.tga
30 10  3 0 0 WATGLEN Frontier_@_the_Glen Frontier_@_the_Glen 90 event1.tga biglogo1.tga
31 12 99 0 0 XXXXXXXX
```

ŞEKİL 1

Değiştirilmiş NR99 pist satırları kırmızı ile gösterilmiş

```
29  9 26 0 0 TEXAS PRIMESTAR_500 PRIMESTAR_500 334 event1.tga biglogo1.tga
30 10  3 0 0 WATGLEN Frontier_@_the_Glen Frontier_@_the_Glen 90 event1.tga biglogo1.tga
31 10 10 0 0 EVERGRN NAPACARD_200 NAPACARD_200 200 event5.tga biglogo5.tga
32 10 17 0 0 MESA Mesa_Marin_300 Mesa_Marin_300 300 event5.tga biglogo5.tga
33 10 24 0 0 HEARTLND Lund_Look_275K Lund_Look_275K 81 event5.tga biglogo5.tga
34 12 99 0 0 XXXXXXXX
```

ŞEKİL 2

olay. Papyrus *NASCAR 3* te güçlü bir 3D ses motorunu ve kayda değer pozisyonel ses efektlerini hayret verici derecede iyi kullanmış. Eğer A3d yi veya Direct Sound 3D yi destekleyen bir 3D ses kartınız varsa sol arkanızdaki veya uzaklaşıp giden diğer aracın derin motor titreşimlerini duyabilirsiniz. Eğer subwooferı olan bir surround ses sistemine sahipseniz bir yarış simulasyonunda görebileceğiniz en müthiş seslere şahit olabilirsiniz.



Çarpışma efektleri *Grand Prix Legends* kadar iyi değil ama yinede etkileyici.

Peki eskimiş *NASCAR 2* fizik motoruna ne demeli? *NASCAR 3*'de kullanılan sürüş modeli diğer oyunların kullandığı modellerle mukayese edilemesede acemiler kadar tecrübeliler için keyifli yarışlar sunuyor. Fren kilitlenmeleri ve yüksek hız tekerlek spinleri oyuna dahil edilmemiş olsada tam kapsamlı garaj menüsü üzerinden aracınızda yapacağınız hassas değişiklikleri aracınızda hissedebiliyorsunuz. Papyrus ön ve arka eğim çubuğu ayarlarını ve radyatör ızgarasını kapatmak gibi özellikleride bu sürüme eklemiş (ikincisi motorun aşırı ısınmasına karşılık düz hızı arttırıyor). *Grand Prix Legends*'ın üstün sürüş modeliyle şımartılmış oyuncuların burada fazla bir beklentisi olamaz fakat tampon tampona sürüşü gerçekçiliğe tercih eden *NASCAR* hayranlarının mutlu olacakları kesin.

Kimileri Grand Prix Legends2'nin düşük satış rakamlarına Sierra'nın bu merakla beklenen devam oynunun yapımına müdahale etmesinin sebep olduğuna inanıyor.

Papyrus oyunları herzaman yapay zeka konusunda öncü olmuştur ve *NASCAR 3*'de değişen birşey yok. Ne yazıkki eski oyundaki ciddi bir hata bu oyuna da taşınmış: AI sürücüleri yarış sırasında durmuş bir aracın arkasına sıra olup durağan araçlardan oluşan büyük bir trafik sıkışıklığına sebep oluyor. Bu acayip hatayı düzeltmesi için Papyrus firmasının beş sene gibi bir zamanı olmasına rağmen herhalde ya canları istemedi ya da başaramadılar diye düşünüyorum.

NASCAR 3' teki heyecan verici bir gelişmede *WON.NET* te bedava İnternet oyunu oynanabilmesi. İnsan rakiplerle kapışmak isteyen oyuncuların artık TEN adıdaki ücretli oyun sitesine para ödemeleri gerekmiyor. Bir pistte 32 oyuncuya kadar destekleyen sitede keyifli vakit geçirmek mümkün.

Eğer Papyrus firması GPL deki olumlu özellikleri *NASCAR 3*' e aktarsaydı gerçekten başarılı bir oyuna imza atmış olacaktı. Fakat şu haliyle oyun rakiplerinin gerisinde kalmış gözüküyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%81

ARTILAR: Yüksek çözünürlüklü grafikler, gelişmiş yapay zeka, üstün 3D ses, force-feedback desteği

EKSİLER: Yaşlanmış fizik modelleme, %20 az pist sayısı, ciddi yapay zeka hatası

SONUÇ: Eskimiş fizik motoru dışında tatmin edici bir simulasyon

kenan9593

Chess Master 7000

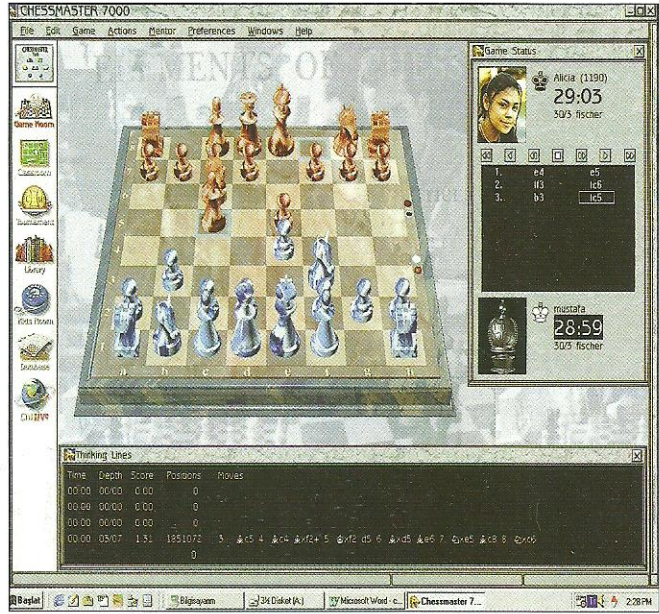
TÜRÜ: Satranç programı **ÜRETİCİ:** Mindscape **YAYINCI:** Mindscape, *www.mindscape .com* **GEREKENLER:** Pentium 150, 24MB RAM, 4X CD-ROM, 20 MB hard disk alanı, 16-bit ses kartı, 28,8 KBps modem **ÖNERİLEN:** Pentium 200, 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 2 kişi ve akıl hocaları

PC tarihinin en eski ve en uzun soluklu Satranç programı, hala mevcut en iyi, en komple alternatif olma özelliğini sürdürüyor.

Hala bu gün gibi hatırlarım; 14 yaşımdaydım ve emektar Commodore'umla bir satranç maçı yapıyordum, programın adını tam hatırlamıyorum ama o zamanların (kullanıcıya sunulan) tek satranç programıydı galiba, bilgisayar oyunun ortalarında Rok yapmış (geç bir Rok) ve şahı "g1"e getirmişti, bu esnada bende kalemle "d" sütununu kontrol ediyordum. Her nasılsa bilgisayar kalesini kaybetti ve Şahı benim Kalemin insafına kalınca da mat oldu. Bu oyunu çok iyi anlatamadığımı kabul etmeliyim ama 8 yıl önceki bir oyunu tek tek notasyonlarıyla yazmamı ummuyordunuz her halde. Peki bu oyunu bu derece özel yapan ne? Yanıtı basit: son kez bir bilgisayarın en güçlü kademesini bu oyunda mat etmiştim (gerçi o oyunda zorluk seçeneği yoktu). Geçen yıllar boyunca ben daha iyi bir satranç oyuncusu olduysam da bilgisayarlar ve satranç programları ne yazık ki benden her zaman daha hızlı geliştiler ve bana da mazideki bu şanlı zaferle öğünmek kaldı. Ama şunu da söylemeden edemem "yeniliyorum ama ezilmiyorum".

PC devride bilgisayarlardaki satranç programlarının en bilineni Kuşkusuz *Chesmaster* serisi oldu. Seri popülerliğini ilk olarak *Chersmaster 2000* ile yakalamıştı. Bunun bir çok sebebi vardı. Format olarak bu günde çok çok fazla değişmeyen ara yüzünün kulanım kolaylığı, kullandığı satranç motorunun gücü, ve belki de en önemlisi Animasyonlu satranç taşları kullanması. *CM2000*'de taşlar bir taş diğerini yediğinde aralarında çarpışıyorlar ve kazanan taş (tabii alması gereken taş oluyordu bu) diğerini oldukça komik şekilde öldürüyordu. Mesela kale kraliçeyi yutuyor, kralsa sırtından bıçaklanmakta olduğunu son anda fark edip rakibi temizliyordu. Aradan uzun bir zaman geçti ve *Chessmaster* serisinden haber çıkmadı ancak *CM3000* çıktığında görüldü ki bu beklemeye değmişti. Satranç motoru öncesine oranla çok daha güçlenmiş ve oyunun sunumunda animasyonlar kadırılıp daha profesyonel bir görüntü almıştı.

Oyunun son sürümü olan *CM7000*'de her zamankinden daha profesyönel bir satranç oyunu hazırlanmış. Önceki sürümlerde de olduğu üzere her tür oyucu için uygun bir şeyler var bu oyunda. Satrancın "S"sinimi bilmiyorsunuz sorun değil taşların harelketlerinden, temel konseptlere ve başlangıç stratejisine dek her tür ders mevcut. Bu dersleri aldığınızda gerçekten satranç üzerine bir şeyler öğrendiğinizi fark ediyorsunuz. Orta dereceli bir oyuncumusunuz sizin içinde kendinizi geliştirme olanakları sunulmuş. Açılışlarınızı geliştirme, taktik ve pozisyon anlayışınızı ilerletmek için son derece yaralı dersler var. Ama benden söylemesi kendinizi orta dereceli bir oyuncu olarak görseniz bile ilk dersleri gözden geçirmek temelinizi sağlamlaştırmak için çok yararlı olacaktır. Örneğin "En passant" hamlesini biliyormusunuz? Ya rok yapılamayan dört durumu sayabilirmisiniz? Tüm bunları ilk derslerden öğrenmek mümkün.



Chess Master 7000'de herkes dişine göre bir sanal rakip bulabilir.

Elbette Üst düzey oyuncularda unutulmamış onlar için de son derece zorlu problemler bulunuyor. Satranç oyununun kimi inceliklerinin öğretildiği bu derslerin gerçek satranç öğretmenlerinin ellerinden çıktığı belli buda *Chess Master*'ın benzerleri arasında ki en iyi kurgu ve içeriğe sahip Tutorial'a sahip olmasını sağlamış. Ancak ne yazık ki İngilizce tabii... Diğer bir sorun ise dersleri dinlerken programın bazen çökmesi.

Adı üzerinde bu bir satranç oyunu ve sadece satranç dersleri vermiyor ve silindir gibi bir satranç motoruda var. *Chess Master* belki bir Deep Blue değil ama son derece kuvvetli bir satranç programı. Eğer güç kademeli olmasaydı bu oyunu oynamak bir işkence olurdu. Neyseki her oyucunun kendi dişine uygun bir rakip yaratılmış oyunda. Sanal rakipleriniz dorukta yer alan *Chess Master*'dan başlayıp 7-8 yaşındaki ufaklıklara dek gidiyor. Sanal olarak yaratılan rakiplerin her birine bir rating verilmiş bu ratinlere bakarak kendinize uygun ve zevkli bir oyun oyanayacağınız rakip seçmek mümkün. Ancak bana öyle geliyorki ratingi 800 ila 1200 arası olan rakipler pek tutarlı değiller. Bazen gayet olumlu hamleler yapıp güzel atak varyasyonları kuruyorlar derken ancak en acemi oayuncuların yapacağı hatalar yapıyorlar, öyleki pek çok kereler acaba bir planı varda o yüzden taşınımı feda ediyor diye uzun uzun paranoyakça düşünüyorsunuz ama sonunda basit bir hata olduğu ortaya çıkıyor.

Tıpkı sanal rakipleriniz gibi sizinde bir rating'iniz var. Oyunun başında 1600 olan ratinginiz 20 oyun sonunda aldığınız puana göre belirleniyor.

Oyunun ara yüzü kullanışlı ve anlaşılır. Pek çok satranç seti var, ancak ben hala o eski animasyonlu günleri özlüyorum. Sadece komik ve eğlenceli olduğu için değil aynı zamanda çocuklara satrancı sevdirdiği için yararlı buluyorum o modu.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Güçlü satranç motoru, pek çok rakip ve satranç seti, geniş içerikli dersler

EKSİLER: Bazen çökmesi, kimi sanal oyuncuların tutarsız oyunu, animasyon modunun eksikliği, İngilizce olması.

SONUÇ: Son derece iyi ve profesyonelce hazırlanmış bir satranç oyunu.

%85

NHL 2000



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** EA Sports **YAYINCI:** EA Sports, (650) 628-1001, *www.easports.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB RAM, 30MB minimum hard-disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 350, 64MB RAM, 400 MB hard disk boşluğu, 4MB 3D hızlandırıcı, Gamepad **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, Modem, EA SportsNet'te bedava oyun imkanı Maksimum Oyuncu Sayısı: 8

EA'in en istikrarlı oyunu, her geçen gün daha iyiye doğru ilerliyor.

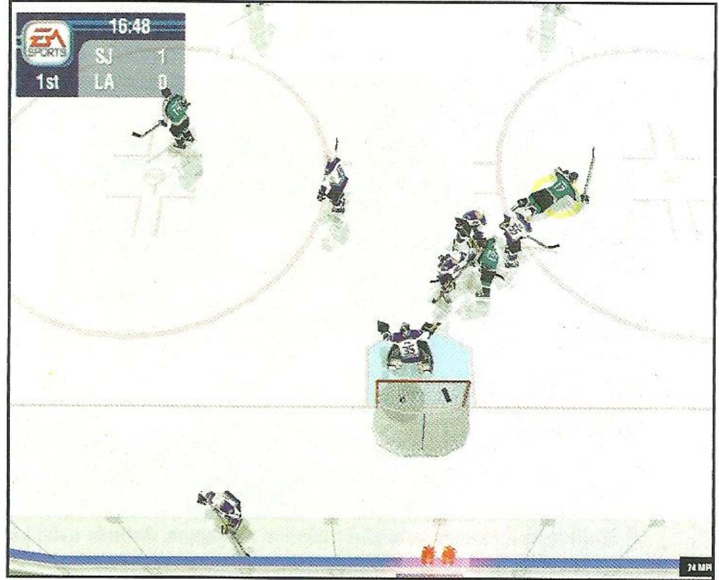
EA Sports'un *NHL* serisi, yavaş yavaş büyüyen bir çığ gibi her yıl daha da fazla bir gelişme gösteriyor. Hokey fanatikleri, *NHL 2000*'in yeterince gerçekçi olmadığını düşünseler de, oyunun başarısına yinede gölge düşüremiyorlar. *NHL 2000*, herhangi bir sporla uğraşan herhangi birisinin hoşlanabileceği türden bir oyun.

Bu yıl ki devamında ise, EA Sports Canada, sihirli şapkasından yeni yeni şeyler çıkartıyor. Yeni grafik eklentileri, genelde oyuncu animasyonları ile ilgili, ve eminim 3D hızlandırıcılı bir modda oyunu ağzınız bir karış açık izlersiniz. Oyuncular nefes alıp veriyor, yüzlerini buruşturuyorlar, fazla yoruldukları zamanlarda durup dinlenme ihtiyacı duyuyorlar. Anlayacağınız, sahada gerçek oyuncular var! Penaltılardan sonra hakemlerle oyuncular arasında çetin tartışmalar dönüyor. Zaten önceden hokey oynamış herhangi biri, herşeye karışan bir hakem için söylenmiş "Ne alakasız bir düdük?" türünden bir lafa pekte yabancı değildir. Ceza verilmiş bir oyuncunun hüznünü mimiklerinden anlayabiliyorsunuz, aksine gol atmış bir oyuncuda sevinçten havalara uçuyor.

Ama bunlar işin görünen yanları. Seriye getirilen asıl yenilik ise pakın hareketine daha gerçekçi bir görünüş getiren yeni fiziksel modelleme. Pakı bir köşeye doğru itin ve hemen ardından yakalayın. Sonunda *NHL 2000* tasarımcıları daha fazla kontrol için iyi bir özellik geliştirmişler (evet, bu gerçekten övülmeye değer bir özellik, çünkü artık bir oyuncunun kontrollü ve yavaş yada kontrolsüz ama hızlı vuruş yapma seçenekleri var). Bu minik özellik, oyunun oynanabilirliğine çok şey katıyor, daha önce hiçbir oyunda pakı ileri bir köşeye yönlendirip sonrada peşinden koşmak konulamamıştı, ama *NHL 2000*'de artık ofans yönünüze bir yenilik daha eklendi.



Oyuncuların, düdüklerden sonra verdikleri tepki animasyonları çok inandırıcı. Üzülmeler, kızgınlıklar, ve sevinç gözyaşları!



Gelişmiş fiziksel ayarlamalar ve oyuncu animasyonları daha gerçekçi pozisyon sonuçlanmaları sağlıyor, tıpkı gol atan bu oyuncunun daha sevinemeden kendini yerde bulması gibi.

Ne yazık ki, oyunda aksiyon hala arcade'e benziyor ve yaşam benzeri bir gerçekçilik sunamıyor. Paslaşma hala çok kolay; zorluk derecesi yüksek olan maçlarda bile paslar daima yerini buluyor. Öte yandan diğer bir gelişme ise, AI (yapay zeka) oyuncularının şutları bloklama çabaları. Pro seçeneğinde, bir noktadan kaleye şut ulaştırmak gerçekten zor. Savunma oyuncuları bu işte gerçekte olduğundan daha da başarılı. Ama bloklardan yansımalar ve tamamlamalar göz ardı edilmiş, oynadığım sürüyle maçtan sadece birinde böyle bir olaya rastladım, sonunda bu tür bir beklentim kalmadı. Ayrıca birde bedavadan attırılan goller var, mesela skor çok mu düşük, savunmalar zayıflıyor ve taraflara daha basit gol atma imkanları veriliyor.

En zor fark edilen değişiklik ise saatin akış hızında yapılan yenilemeler, öyle zor fark ediliyor ki, sezon sonuna gelene dek haberiniz bile olmuyor. Önceki bütün oyunlarda, periot başına düşen 20 dakikayı azalttığınızda istatistiklerinizde ona oranla azalıyordu; halbuki ligin tüm diğer maçları 20'şer dakikalık periotlarla oynadıklarından, sizin istatistikleriniz diğerlerine göre daha az kalıyor. Bu soruna *NHL* harika bir çözüm getirmiş, artık periotları 10 dakika bile seçseniz, saatiniz 20 dakikadan aşağı doğru azalıyor. İki kat daha hızlı çalışan bir zaman sayesinde istatistiklerde de geride kalmamış oluyorsunuz. Sonuçta bütün takımların sezon sonu istatistikleri birbirleriyle uyumlu oluyor. Çok yerinde bir yenilik.

Bundan sonra artık *NHL 2000*'de kendinizin veya bir başka tanıdığınızın (tabi ki yakın çevrenizden birisi mesela kardeşiniz) dijital resmini Create Player (Oyuncu yarat) kısmına ekleyip oyuncunun yüzüne yapıştırabilirsiniz. Yüz hatlarındaki belli noktalarla oynayarak, resminizi üç boyutlu hale sokabilirsiniz. Çoğu zaman iyi gözüküyor, ama maalesef ne yaptıysam benimkinde işe yaramadı, sonuç rezaletti. Bu teknoloji daha çok yeni ve hazır değil, yani sırf bu özellikten dolayı bir oyun almak için henüz çok erken, ama kesinlikle ilerisi için çok şey vaat ediyor.

Kısaca, EA'in *NHL* çığı hızını hız büyüklüğüne büyüklük katarak yoluna devam ediyor. Eğer bu hızda giderse, gelecek birkaç yıl içerisinde nerelere varacağını merakla bekliyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%89

ARTILAR: Gerçekçi pak hareketi; gelişmiş grafikler; yüklenebilir oyuncu yüzleri; saat göstergesi sayesinde anlamlı istatistikler.

EKSİLER: Hala bir simulasyon kadar gerçekçi değil; çok fazla bedava gol var.

SONUÇ: NHL serisinin en iyisi, ve başarısını sürdürüyor.

Attack of the Saucerman

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Fube Industries **YAYINCI:** Psygnosis, (800) 438-7794, *www.psygnosis.com* **GEREKENLER:** P166 veya AMD K6, 16 MB RAM, 0.2 MB hard disk alanı,1 MB 3D ekran kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 200, AMD K6-2, 4MB 3D grafik kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bir zamanlar başından kalkamadığımız Commodore 64 oyunlarını çağrıştıran bir ismi olan *Attack of the Saucerman* sanki o zamanlarda sıkışıp kalmış bir oyun görüntüsünde.

Oyunda Ed adında böcek gözlü, ip gibi görünüşlü intergalaktik güvenlik güçlerinin bir üyesi olan uzaylıyı(üçüncü şahıs perspektifinden görünen) kontrol ediyorsunuz. Siz ve arkadaşınız kötü Big Bubba'nın dünyayı ele geçirmesine engel olmak zorundasınız. Askeri üslerde, Viktoriyan İngilteresinde, antik çağda, ve Orta Amerikada Bubbayı takip ediyor ve bu sırada "Neds" (dünyanın ekosistemini tehdit eden sarı küçük şeyler) leri toplayıp aynı zamanda aslında kurtarmanız gereken insanları yolunuza çıktıkca öldürüyorsunuz. Sanırım dünyayı kurtarmak için yok etmek gerekli. Belkide burada kötü bir oyunda çıkartılacak iyi bir ders olabilir.



Grafiklerin bu kadar şirin göründüğüne bakmayın. Aslında oyun kötü.

Oyun temel olarak görmesi zor, küçük oranlı bir saldırı oyunu. Kontroller yavaş ve hantal fakat bu hedef almayı zorlaştırmıyor çünkü yukarı aşağı bakma özelliği oyunda yok ve silahlar otomatik olarak yukarıdaki ve aşağıdaki hedeflere ateş ediyor. Yapay zeka sadece size doğru koşan ve ateş eden yaratıklardan oluşuyor. Sonuç olarak vaktinizi harcadığınıza değmeyecek kötü bir oyun.

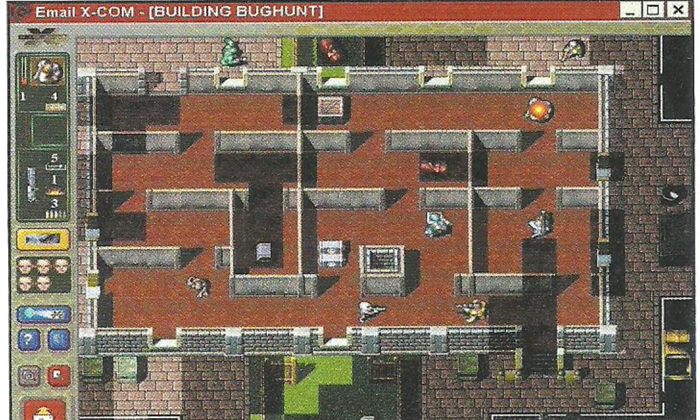
PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %29

Email X-COM

TÜRÜ: Turn-Based Strateji **ÜRETİCİ:** Hasbro Interactive **YAYINCI:** Hasbro Interactive, (800) 400-1352, *http://email.games.com* **GEREKENLER:** 486/66, 8 MB RAM, 11 MB HD alanı, Modem ,İnternet bağlantısı **ÖNERİLEN:** P60, 16MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** E-Mail, Max. oyuncu :2

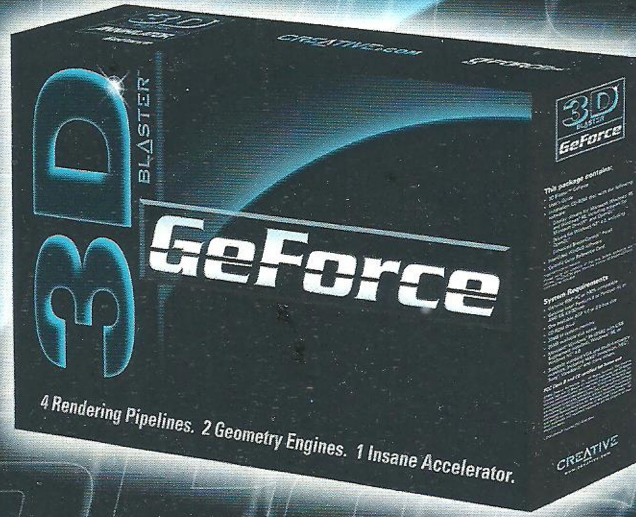
E-*Mail X-COM* Hasbro nun E-mail oyunları serisinin en son ve en dikkatli üretilmiş üyesi. Bu seride daha önce çıkmış oyunlar (*Scrabble, Battleship ve Chess, Checkers, & Backgammon*) kendi başlarına bir oyun olmaktan çok bir oyunun ilave özelliği gibi görünmekteydi. Bu tarz oyunlar bilgisayarda Minefield veya Solitare oynayan meraklılar için iyi bir alternatif olabiliyor.

Orijinal oyundan farklılığı göz önüne alındığında E-mail oyunları arasında en zayıfı X-COM gibi gözüküyor. Haritalar küçük, zayıf ve savaş alanının kuşbakışı görüntüsünü veriyor. X-COM veya yaratık olarak oynayabileceğiniz toplam 35 harita bulunuyor. Fakat başlangıç noktaları hep aynı olduğundan oyunu tekrar oynanabilirliği düşük kalmış. Birliklerinizi haritada karşı tarafın birliklerini bulmak üzere ilerletiyorsunuz. Rakibini ezen oyunu kazanıyor. X-COM'un oynanışı oldukça basit. Hareketleriniz e-mail ile diğer rakiplere bildiriliyor. Onlar da gelen mesajlara göre hareketlerini yapıyorlar. Kısacası en iyi stratejiyi belirleyen ve doğru hamleleri yapan oyunu kazanıyor. Bu oyun düşük bir bütçe ile yapılmış ve esaslı oyunculara hitap etmeyen bir oyun. Fakat ucuz olması, basit ve hızlı olarak oynanması olumlu özellikler olarak ortaya çıkıyor. Gercek X-COM serisi ile benzerlik kurmak ise imkansıza yakın.



Bildiğimiz *X-COM*'a hiç benzemiyor öyle değil mi?

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR %55



GeForce

4 Rendering Pipelines 2 Geometry Engines 1 Insane Accelerator

A Force Like No Other.

Ana Merkez: Creative Technology Ltd. 31 International Business Park, Creative Resource, Singapore 609921 Tel: (65) 895 4000 Fax: (65) 895 4999

Creative Türkiye Distribütörleri:

Empa Elektronik ve Bilgi Teknolojileri A.S. Florya Is Merkezi, Besyol Sefakoy 34630 Istanbul, Turkey Tel: 90-212-599 3050/521 Fax: 90-212-598 5353 Websitesi: http://www.empa.com.tr

Gen-Pa Bilgi Islem Senol Sokak No: 13 Gayrettepe Istanbul, Turkey Tel: 90-212-288 1078 Fax: 90-212-275 5024

Multimedya International Buyukdere Cad. No: 75 Kral Apt. Kat: 3 D:8 Mecidiyekoy - Istanbul, Turkey Tel: 90-212-216 4568 Fax: 90-212-213 9586 Websitesi: http://www.multimedya.com

CREATIVE

WWW.CREATIVE.COM

DONANIM

OYUN DONANIMLARI İÇİN EN KAPSAMLI AYLIK REHBER

ARALIK 1999

SADECE 40 KOLAY ANLAŞILIR ADIMLA

PC TOPLAYIN

Size tüm bunların nasıl...







Bir canavara dönüştürüleceğini gösteriyoruz!



O kadar kolay ki! Anneniz bile yapabilir.

[TABİ Kİ İKNA EDEBİLİRSENİZ]

VE GEFORCE 256 GELDİ...

Geride bıraktığımız ay, dergimizin teknik editörleri için oldukça yorucu ve bir o kadar da heyecan verici bir ay oldu. Bunun başlıca iki nedeni var. Bunlardan ilki, kısa süre öncesine kadar yaşadığımız 3D kart tartışmalarına son noktayı koyan Creative 3D Blaster Annihilator GeForce.

Bu kart hem hız hem de getirdiği yenilikler sayesinde daha piyasaya çıktığı ilk gün liderlik tahtına oturdu. Biz de Annihilator'ı ele geçirir geçirmez zorlu testlerimize tabi tuttuk ve gördüklerimiz karşısında hayrete düştük. 3D Blaster GeForce Annihilator tam bir hız canavarıydı ve Quake II'de 100fps'yi geçmeyi başardı. 3D Mark testleri ise, kartınOpenGL konusunda sergilediği bu başarıyı Direct 3D konusunda da sürdürdüğünü kanıtladı.

Geçen ayın heyecan verici bir diğer gelişmesi, Sound Blaster Live! ailesine iki yeni üye daha eklenmesi olsu. Platinum ve Player, PC audio konusunda gerçek birer dev ve beklediğiniz tüm özellikleri sunuyorlar.

Bu ay incelemelerimiz arasına bir de dizüstü sistem dahil ettik. Mitac MiNote 6233, bildiğiniz notebook'lara pek benzemiyor. Onu diğerlerinden ayıran, 3D grafik işlemciye ve 4X bir DVD-ROM'a sahip olması. Performans açısından ortalama bir masaüstü sistemi yakalayamasa da, bir dizüstü sistemde oyun oynamak gerçekten heyecan verici.

Microsoft'un merakla beklenen iki yeni GamePad'inin ayrıntılı incelemelerini, yine bu ayki donanım sayfalarında bulacaksınız. Microsoft, yeni ürünleriyle SideWinder efsanesini sürdürmeyi amaçlıyor. Acaba bu mamcına ulaşabilecek mi?

Bu arada Multimedya ile birlikte düzenlediğimiz kampanya hakkında da biraz bahsetmek istiyoruz. Geçen sayımızda bizden Editörün Seçimi ödülünü alan Venus Barebone System , eski kasasını getiren tüm PC Gamer okuyucularına 11$'lık bir indirimle satılacak. Hala eski model küçük kasanızı kullanıyorsanız, elinizi çabuk tutmanızı öneririz. Hoparlör, kasa, klavye ve mouse'dan oluşan bu seti kaçırmayın.

PC GAMER TÜRKİYE

40 ADIMDA PC TOPLAMA



Teknik editörlerimiz, size gerçek bir oyun canavarını uygun fiyata nasıl kurabileceğinizi anlatıyorlar. Artık güçsüz sistemlerle uğraşmak zorunda değilsiniz.

İNCELEMELER

AYIN ÜÇLÜSÜ

Yeni köşemize mutlaka göz atın.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri



Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

TEKNİKSORULAR VE CEVAPLAR

■ Teknik Sorular ve Cevaplar her ay olduğu gibi bu ay da sizlerden gelen soruları cevaplıyor. Yeni bir bilgisayar mı alacaksınız? Ya da ses kartınız gerektiği gibi çalışmıyor mu? Yapmanız gerek tek şey, bize yazmak.
SAYFA 128



40 ADIMDA PC TOPLAMA

MÜKEMMEL BİR PC'Yİ 40 ADIMDA "TOPLAYIN".

PC Gamer'da bugüne kadar ekran kartından CD-ROM'a kadar birçok bileşeni inceledik. Ama bunları biraraya getirmek için yapmanız gerekenlerden hiç bahsetmedik. Bu ay, kimseye danışmadan hatasız bir PC'nin nasıl kurulacağını tam 40 adımdan oluşan ve kesip saklanacak değerde bir klavuz ile anlatıyoruz.

Ama başlamadan önce, bilmeyenlerin de olabileceğini düşünerek, "Toplama PC" nin ne anlama geldiğini açıklayalım. Halk arasındaki yaygın ve bir o kadar da yanlış inanca göre, Toplama PC ler kalitesiz, garantisiz ve risklidir. Biz bu fikre katılmadığımız gibi saygı da duymuyoruz. Toplama PC nin markalı bir PC den performans olarak HİÇBİR farkı yoktur. Hatta kendi ihtiyacınız olan parçaları kendiniz seçebileceğiniz için çok daha kullanışlıdır. Markalı bir PC nin , Toplama PC ye olan tek üstünlüğü teknik servis desteğidir. Garanti konusu ise tamamen seçeceğiniz firmaya ve sizin bilincinize kalmış bir durum. Ayrıca unutmamalıdır ki topladığınız her parçanın ayrı ayrı garantisi de bulunmaktadır.

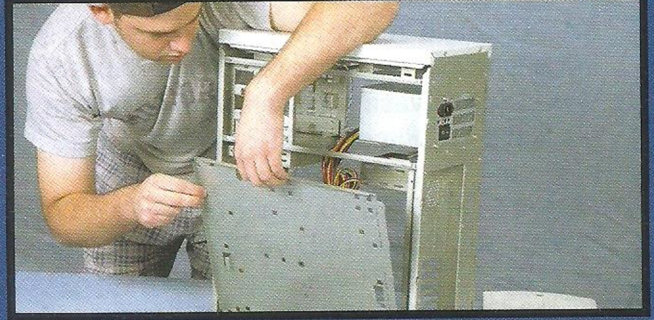
Her işte olduğu gibi Toplama PC işinde de bir takım riskler vardır. Eğer bir PC'yi nasıl toplayacağınız ve nasıl montajlayacağınız hakkında yeterli bilgi sahibi değilseniz, hem teknik olarak hem de parçaların garanti koşullarının bozulması ile ilgili peşinen risk altına girmişsiniz demektir. PC Gamer olarak bizim amacımız, sizi bu risklerden uzak tutarak, güvenli, kaliteli ve nisbeten daha ucuza malolan ama istediklerinize tam anlamıyla cevap verebilecek bir PC yi oluşturulmanıza yardımcı olmaktır.

Başlamadan önce birkaç önemli noktaya değinelim:

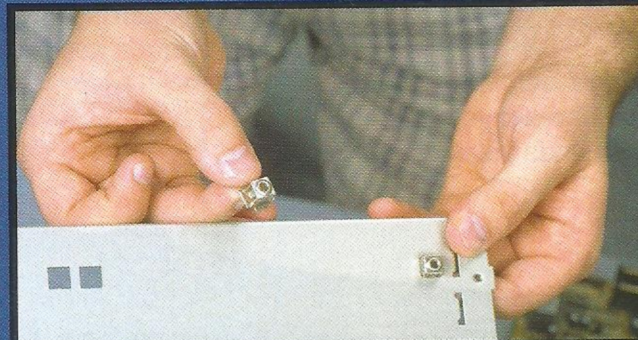
1.) PC'nizle çalışmaya başlamadan önce kendinizi toprakladığınızdan emin olun. En küçük bir statik elektrik yükü bile sisteminize ciddi hasar verebilir. Bunu sağlamak için vücudunuzun bir kısmını sürekli olarak bilgisayar kasanızın metal çerçevesiyle temas halinde tutun. Ayrıca halı üzerinde çalışmaktan da kaçının.
2.) Birşey yerine oturmuyorsa kesinlikle zorlamayın. Eğer parça yerine tam olarak girmediyse olduğu gibi çıkarın ve doğru takıp takmadığınızı kontrol edin.
3.) Vidaları gereğinden çok sıkmayın! Sıkıca otursunlar, ama olayı abartmanın alemi de yok.
4.) Kitapçıkları sakın atmayın! İşinize çok yarayacaklar, özellikle de anakart söz konusu olduğunda...



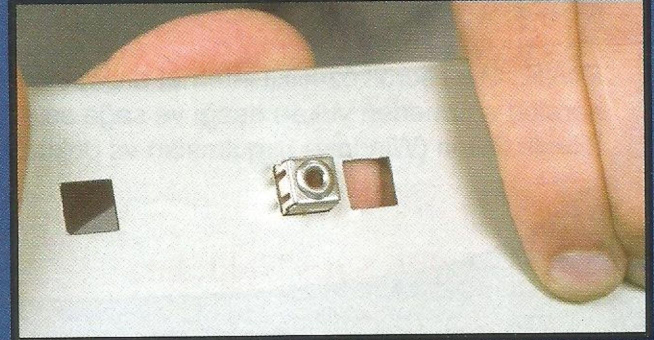
1 Başlangıçta: Elimizde orta karar bir oyun sistemi kurmak için gerekli bütün parçalar var. Yapılacak çok iş var, o yüzden hiç oyalanmayalım!



2 Kasamızı açtıktan sonra yapmamız gereken ilk şey, anakartımızın takılacağı tepsiyi dışarı çıkarmak. Bu tepsinin rahatça çıkması için Addtronics kasada gevşetilmesi gereken bir sürü vida var. Bunların hepsini bulup söktüğünüzden emin olun.



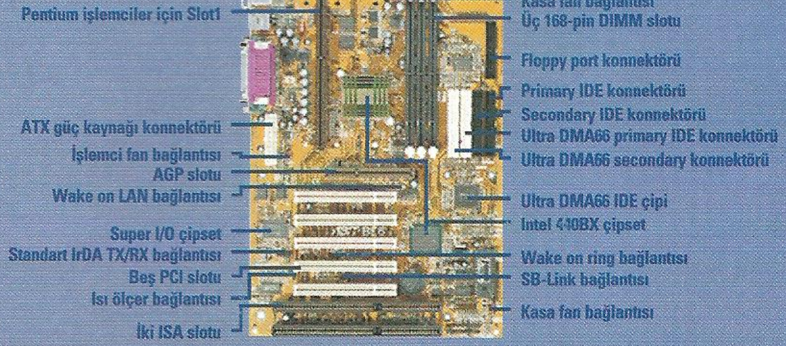
3 Kısadevreleri önlemek için anakartınızı birkaç metal parçayla tepsiye sıkıca tutturmanız gerekiyor. Bizim metal parçalarımız bittiği için mecburen plastik olanlardan kullanmak zorunda kaldık (adım 10'a bakın).

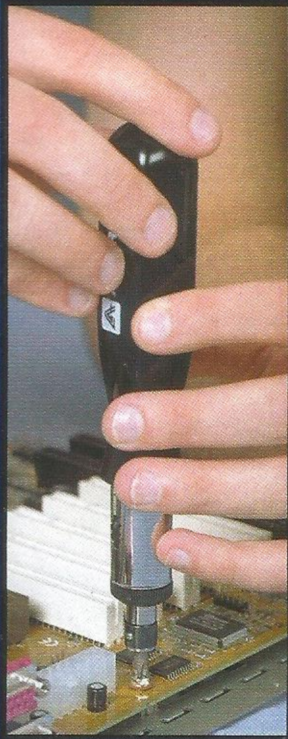


4 Bu parçalarda vida delikleri var; iyice ittirirseniz anakartın tepsisine sıkıca takılıyorlar. Tepsinin anakarttaki vida deliklerine denk düşen her bir deliğine bu parçalardan birer tane takın.

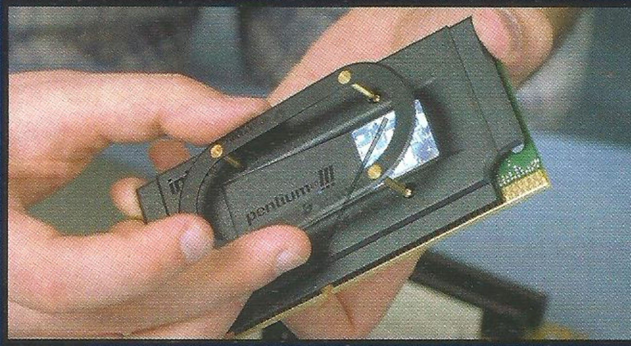
ANAKARTINIZ: A-BIT BE6

Eğer işe girişmeden önce anakartınızı iyice tanımazsanız, bilgisayar toplamak oldukça zahmetli bir iş olabilir. Kurulum sırasında bu resme sık sık başvurun ve kafanız karışırsa geri dönerek inceleyin. Anakartınız BE6 değilse bile, yine de genel görüntüsü bizim kullandığımız bu anakarta çok benzer olacaktır, bu yüzden anakarttaki önemli kısımlar konusunda yine bu resme başvurabilirsiniz (mesela AGP, PCI ve ISA yuvalarının yerleri gibi).

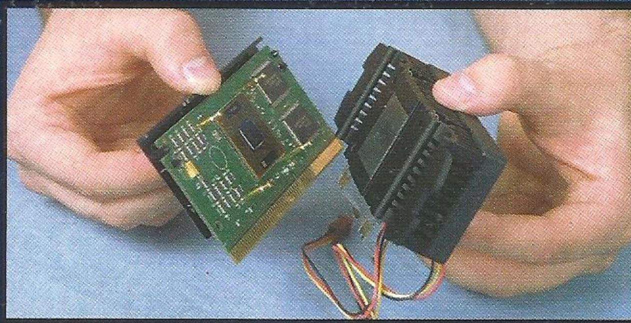




5 Bütün montaj parçalarını yerleştirdikten sonra kasayla birlikte gelen vidaları kullanın ve anakartı tepsiye sıkıca monteleyin.



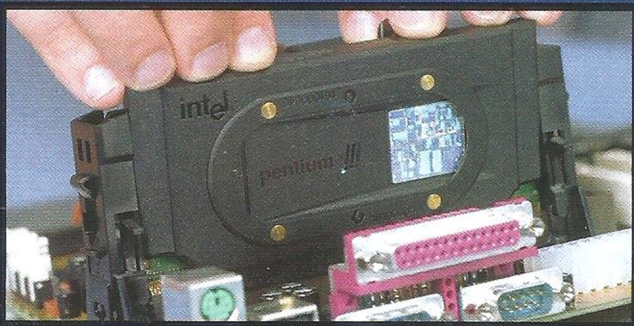
6 Anakart artık tepsiye takıldığına göre, kartlarımızı sırayla takmaya başlayabiliriz. Eğer CPU'nuz fanıyla birlikte geldiyse ve fan takılı değilse, parçaları birleştirmek için en iyi zaman şimdi...



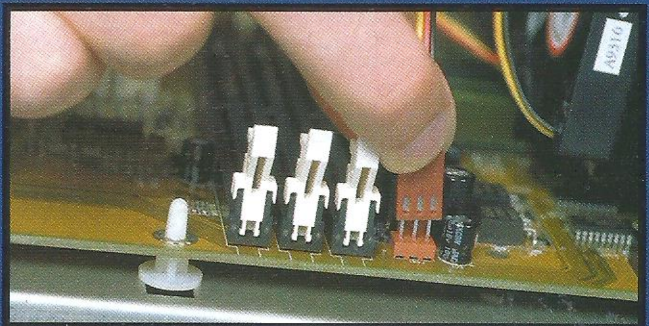
7 Her fan konfigürasyonu değişiktir, bizim durumumuzda fanımız ısıyı yaymak amacıyla bir plakayla birlikte geldi (ortadaki gümüş renkli, kare biçimli parça). Sizinkinde bu parçadan yoksa, montajı yapmadan önce ısıyı dağıtmak için birşeyler düşünmeniz yerinde olur.



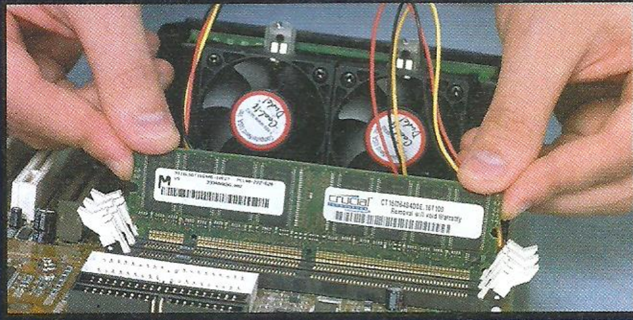
8 CPU'nuz hazır olduğu zaman, iki plastik CPU rayını anakarta takın. Bu raylar CPU yuvasının her iki tarafına da oturur ve işlemcinizi sıkıca yerine bağlar.



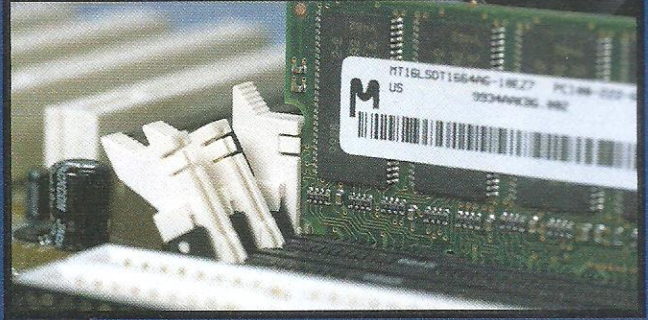
9 İki rayı da taktıktan sonra işlemcinizi yerine oturtun. Bunu yaparken tam yukarıdan dik olarak bastırmaya dikkat edin ve çipi zorlamamak için özel bir dikkat gösterin. Eğer zorlanıyorsanız CPU'nun doğru tarafa baktığından emin olun. Zaten sadece bir taraftan takılabilir.



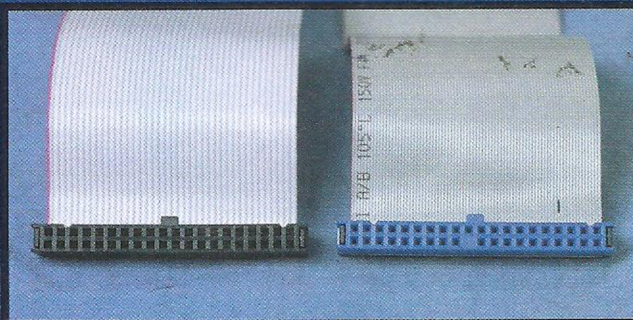
10 Sonra, CPU'nuzun üzerindeki fandan çıkan kabloyu anakartınıza takın. Zaten üç dişli olan bu kablolar yalnızca tek yönden takılabilirler, bu yüzden yanlış takmak konusunda endişelenmenize gerek yok.



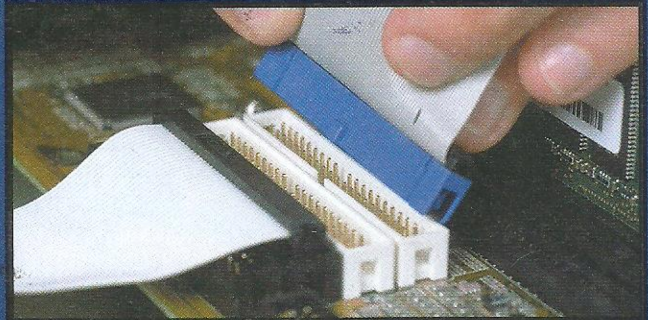
11 Şimdi 128MB PC-100 bellek modüllerimizi takmak için en uygun zaman. Bellekleri yerine takmadan önce, DIMM'leri yerinde tutacak olan iki klipsin "açık" konumda olmasına dikkat edin.



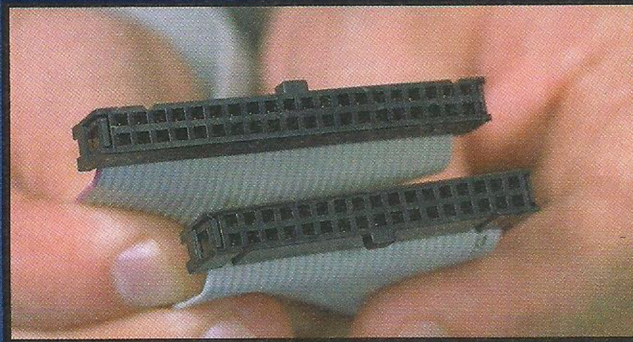
12 Bellek çipleri sadece tek yönden takılabilir ve tam yukarıdan biraz kuvvetlice bastırmanızı gerektirirler. Klipsler yerine oturduğu zaman doğru yaptığınızı anlarsınız.



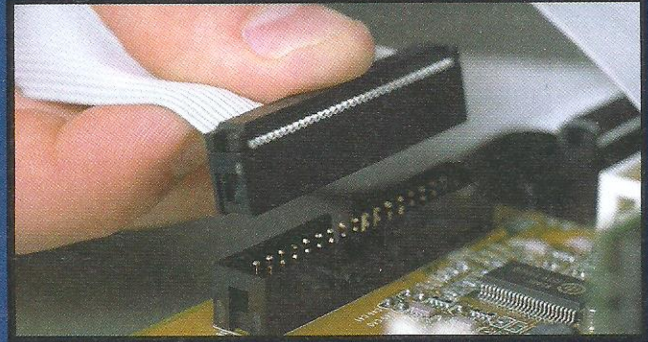
13 Hem hard diskimiz, hem de anakartımız Ultra DMA66 desteklediği için (çok hızlı bir IDE arayüzü), bu özellikten yararlanmak için özel bir kablo kullanmak istiyoruz. Mavi uçlu kablo eskisinden (siyah uçludan) iki kat daha fazla kablo içeriyor ve yalnızca UDMA aygıtlara bağlanabiliyor.



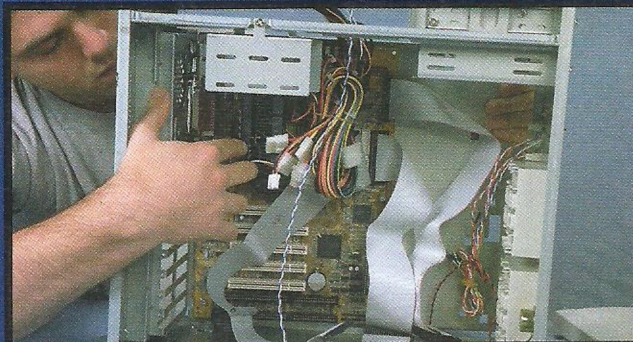
14 Standart IDE kablosunu (sonunda DVD-ROM sürücümüze takacağımız kablo) takın. Bu arada UDMA kablosunun mavi ucunu da beyaz renkli, UDMA destekli IDE yuvalarından birine takmayı unutmayın.



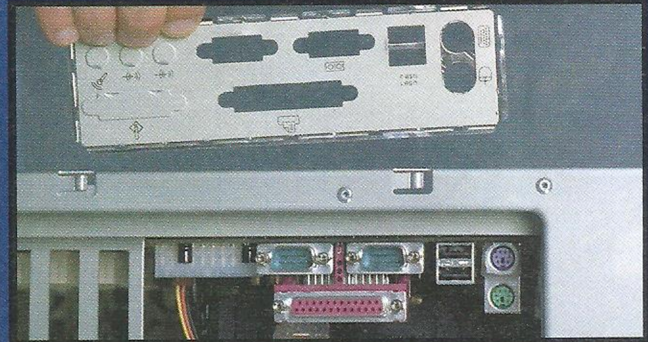
15 Anakarta takılması gereken son çevre birim kablosu da disket sürücüden çıkıp anakarta giden kablodur.



16 Her iki IDE kablosundan da daha küçüktür ve daha az kabloya sahiptir. Bir tarafında bulunan çıkıntı sayesinde anakarta ve disket sürücüye sadece tek yönlü olarak takılabilir.



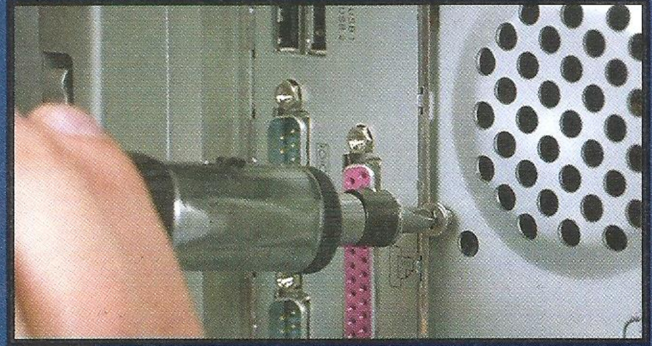
17 Şimdilik anakarta istediğimiz herşeyi takmış bulunuyoruz. Anakart tepsisini yeniden kasamızın içine yerleştirebiliriz.



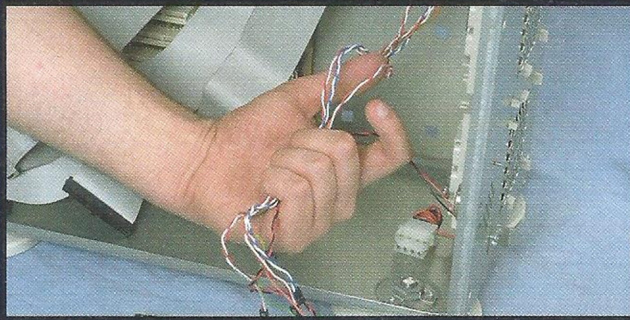
18 Kasanız, anakart takıldıktan sonra bilgisayarın arka kısmında kalacak olan bu metal plakalarla birlikte gelecek. Anakartınız için uygun olanı kullandığınızdan emin olun.



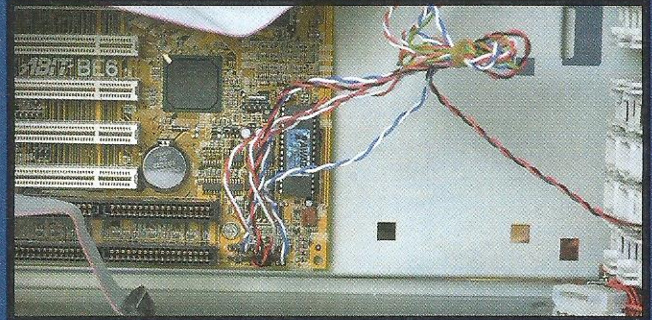
19 Plakalardan bazılarını yerinden çıkarmanız gerekebilir. Bunu yapmak için sadece bir tornavida yeterli olacak; söz konusu kanadı hafifçe büküp ileri geri oynatırsanız zaten kolayca çıkacaktır.



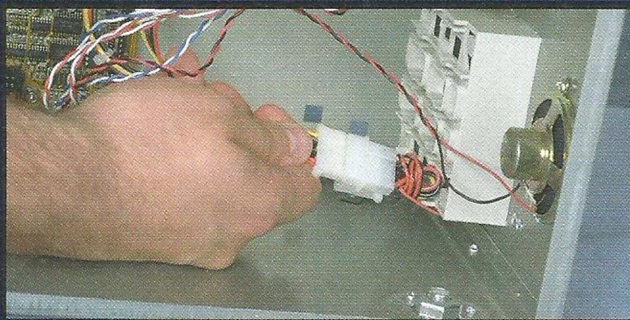
20 Doğru plakayı yerine yerleştirdiğinizde, yalnızca küçük bir vidayla sıkıştırma işiniz kaldı demektir. (Dikkat, Resim 18 yer kısıtlaması yüzünden yan basılmıştır.)



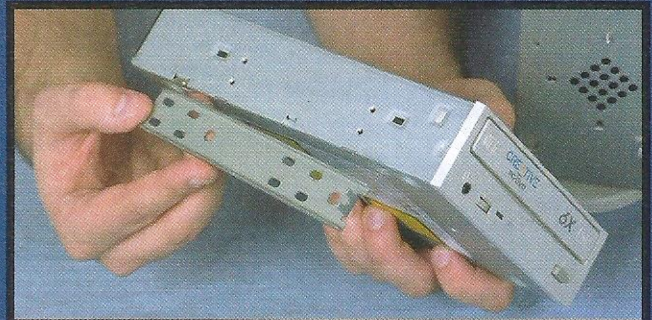
21 Şimdi de kasayı anakarta bağlamaya başlayalım. Bu adım güç düğmesi, ışıklar, reset düğmesi vs. gibi şeylerin çalışması için gereklidir.



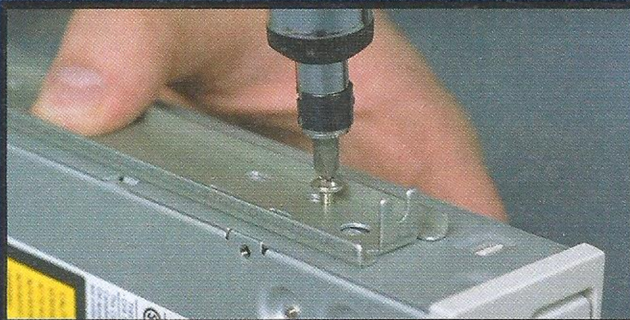
22 Bu küçük kabloları ayırt etmek için uçlarına küçük küçük yazabilirsiniz. Bu kabloları anakart üzerinde karşı düştükleri yerlere takacaksınız. Bu adım biraz karmaşık gelebilir, bu yüzden biraz denemek isteyebilirsiniz. Birşeyi yanlış takarsanız çok endişelenmeyin, en kötü ihtimalle kabloyu doğru yerine takana kadar bilgisayarınız açılmaz, o kadar...



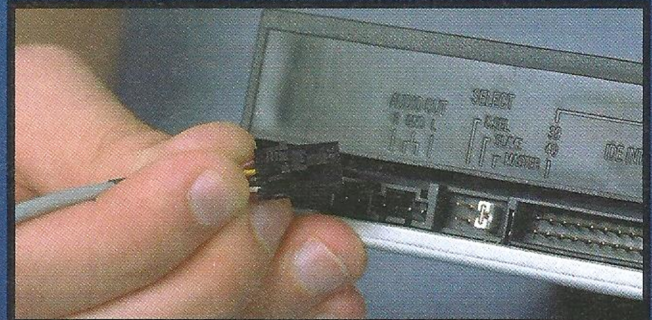
23 Daha sonra, varsa kasanızdaki diğer fanları da bağlayın. Kasanın güç kaynağından bir sürü güç kablosu çıkar, bu yüzden yuvaya uyan ve kalabalık yaratmayan herhangi bir kabloyu kullanabilirsiniz.



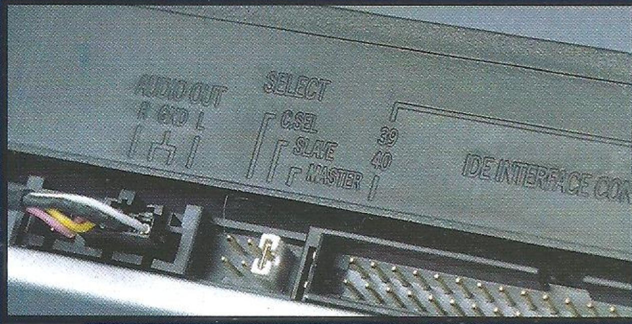
24 Şimdi sıra DVD-ROM sürücümüzü takmaya geldi. Addtronics kasaya sürücü takmak için öncelikle her iki tarafa metal raylardan yerleştirmeniz gerekiyor.



25 Kasamızın ön paneli geçmeli olduğu için, rayları öyle bir yerleştirin ki DVD-ROM takıldıktan sonra yaklaşık 1-1,5 cm. dışarıda kalsın (neye benzediğini görmek için resim 28'e bakın). Bu mesafeyi tutturmadan rayları yerine vidalamayın.



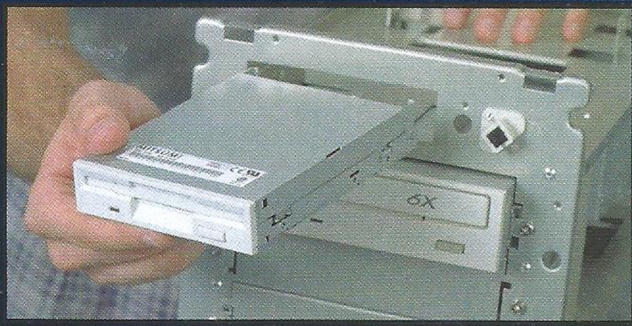
26 Şimdi CD audio kablosunu DVD-ROM sürücümüzün arkasına takmak için çok uygun bir zaman. Bu kablolar çok çeşitli şekillerde olabiliyorlar, bizim durumumuzda ise SB Live! kartı ile gelen kablo uygun. Kablonun diğer ucu ses kartına takılıyor ve CD dinleyebilmeniz için gerekli.



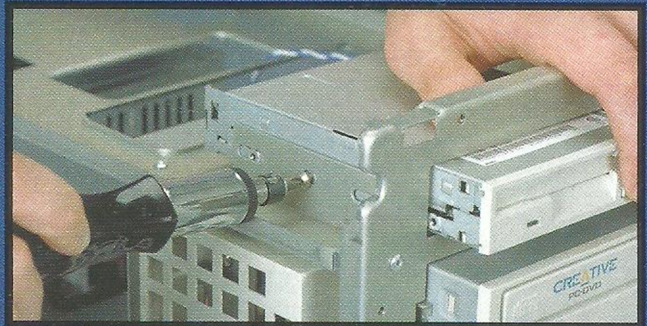
27 Anakartımız dört tane IDE aygıtını destekliyor: iki "master" ve iki de "slave". Hard diskimizi master aygıt olarak kuracağımız ve DVD-ROM sürücüsünü farklı bir kabloyla bağladığımız için, DVD-ROM'umuzu da ikinci IDE kanalında master olarak tanıtmak istiyoruz.



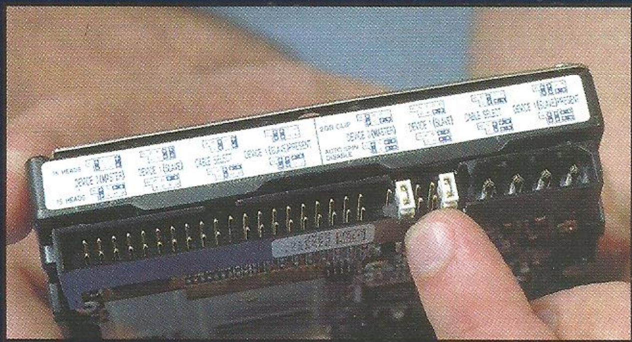
28 Audio kablosu bağlandıktan ve jumper'lar "Master" konumuna getirildikten sonra, sürücüyü kasaya yerleştirip vidalamaya hazırsınız demektir. Raylar ilk başta sorun yaratabilir, ancak sık sık sürücü değiştiriyorsanız çok kullanışlı olduklarını anlayacaksınız.



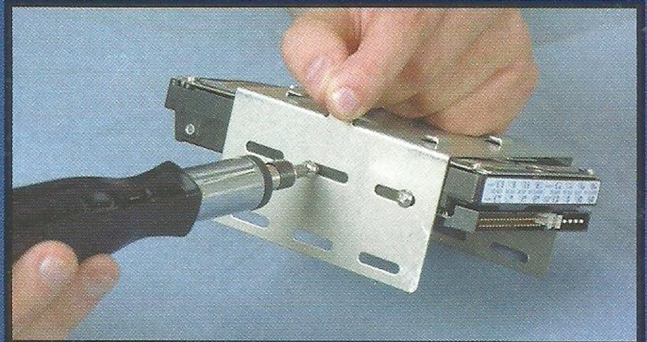
29 Kasanın üst kısmı önden ve arkadan ikişer vidayla tutturuluyor. Bu çok önemli, çünkü disket sürücünün bağlandığı yere ulaşabilmek için kasanın üst kısmını yerinden çıkarmanız lazım.



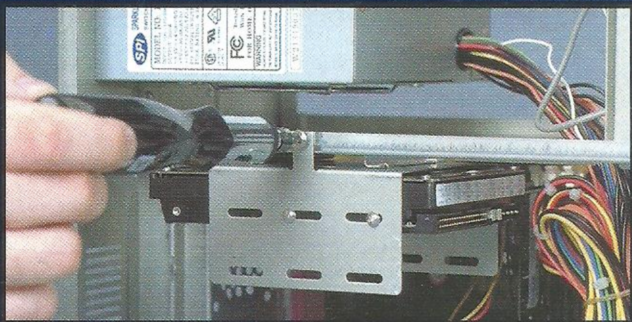
30 Bu sürücüyü takmak, DVD-ROM sürücüyü takmaktan çok daha kolay. Yalnızca DVD-ROM sürücüyle yaklaşık aynı hizada olacak şekilde yerleştirip vidalarını sıkın, o kadar. Raylara gerek yok.



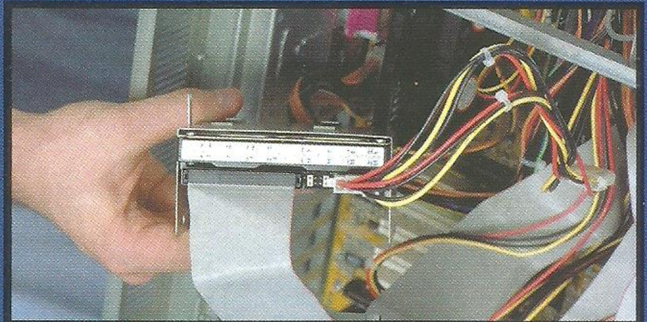
31 Şimdi de sıra hard diskimizde. Daha önce de dediğim gibi bu sürücüyü "Master" olarak tanıtıyoruz, bunun için jumper'ların doğru ayarlandığından emin olun. Zaten neredeyse her zaman fabrikadan bu şekilde çıkarlar.



32 Hard disk, yerinden çıkabilen ayrı bir yuvaya yerleştirilir ve bağlantı noktaları bilgisayarın ön kısmına bakacak şekilde konumlandırılmalıdır.



33 Sürücüyü yerine vidaladıktan sonra yapmanız gereken tek şey, yuvasıyla birlikte kasaya geri koymak. Sürücünün başka bir şeyin önünü tıkamayacak bir şekilde yerleştirilmesine dikkat edin.



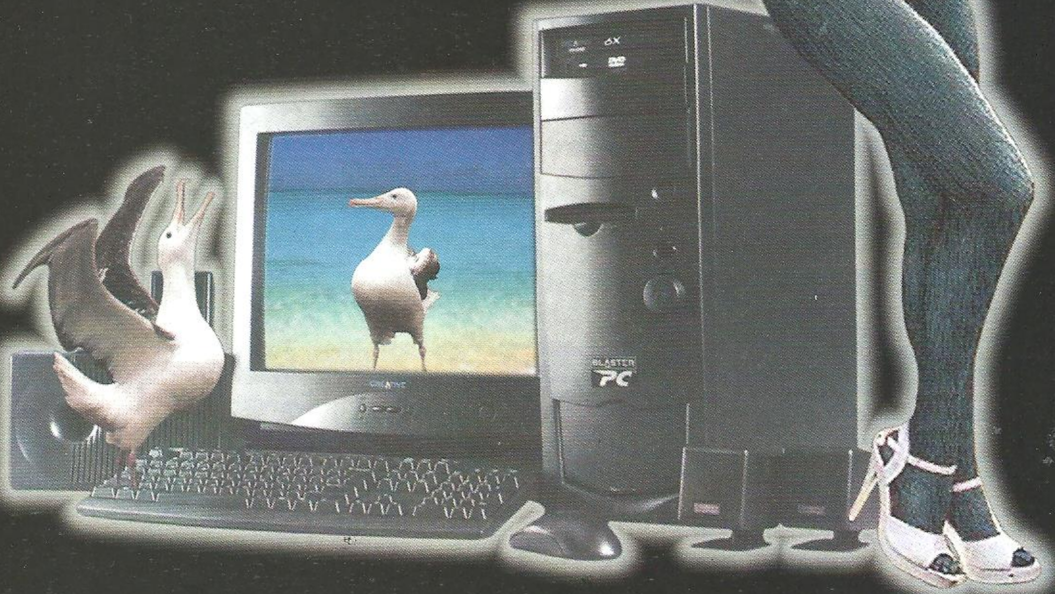
34 Artık bütün sürücüleri taktığımıza göre, bağlantılarını yapabiliriz. Burada UDMA66 kablosunun siyah ucunun, kasanın güç kaynağından alınmış bir güç kablosuyla birlikte hard diskin arkasına takıldığını görüyorsunuz. DVD-ROM'un IDE ve güç kablolarını da bu aşamada takacaksınız.

G L O B A L B R A N D S L O C A L S O L U T I O N

Bilişim '99

15 - 19 ARALIK 1999
SALON 2 STAND 2 - 412

Doğa Kadar Gerçek
Rüya Gibi Fantastik

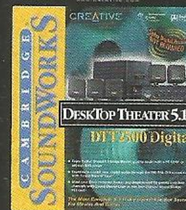




İnternet Audio, PC oyunlarında kendi müziğinizi yaratırken ve diğer eğlenceleruinizde size harika bir ses deneyimi yaşatır. SB Live Platinum size dijital ve kaliteli bir ses kombinasyonu sağlar. Kartla birlikte tam bir yazılım paketi alırsınız. Harici cihazlarınızı PC'nizin arkası yerine ön tarafına bağlayabilirsiniz. Özel Live! Drive II evdeki stereo alıcılarınız gitar, midi enstrümanlar, dijital cihazlarınız için ve bunun gibi daha bir çoğu için ön panel bağlantısı sağlar.



3D Blaster GeForce ilk kullanıcıya yönelik PC tabanlı tüm 3D pipeline'ı CPU'dan kart üzerine kaydıran ve oyunlardan daha çok zevk almanızı sağlayan grafik hızlandırıcıdır. Hardware Transform & Lightnin, Cubic Environment, Mapping ve Quad Pixel mimarisi, 32 MB memory ve AGP 4X desteği gibi etkileyici özelliklere sahiptir. 3D Blaster GeForce günümüzün üç boyutlu filmlerine benzeyen, çok etkileyici, gerçekçi 3D görüntüler sunar. Oyun üreticileri şu anda daha detaylı, daha gerçekçi ve frame rate'i bozulmadan, daha önceki grafik hızlandırıcıların ulaşamadığı performans ve yoğunlukta oyunlar üretmektedirler. 3D Blaster GeForce 15.000.000 üçgene kadar 480.000.000 pixel ve 3,8 gigatexels/saniye özellikleriyle günümüzün diğer grafik hızlandırıcılarından çok daha iyi bir performansa sahiptir.



Desktop Theatre 2500 Digital oyunlarınız ve filmleriniz için mükemmel bir 5.1 Dolby Digital hoparlör sistemidir. Cambridge Sound Works ürünü olan Desktop Theatre 5.1 dtt 2500 Digital Microsoft® DirectSound® 3D ve türevleri için 4 kanallı destek sağlar. Günümüzün CD tabanlı aksiyon oyunları için Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital günümüzün en iyi CD tabanlı macera oyunlarında Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital pozisyonel 4 kanallı ses sağlamanın yanı sıra otomatik olarak Dolby Surround kısımlarını çözer. DVD tabanlı oyunlar içinde uygundur. Paket ayrıca sevdiğiniz stereo materyalleri 3D kalitede dinleyebileceğiniz Multi Speaker Surround içermektedir. Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital bir kuvvetli subwoofer, iki eşdeğer ön hoparlör, iki eşdeğer arka hoparlör, bir merkez hoparlör ve bir dekoder güçlendiriciden oluşmaktadır.



SB Live! Player 1024 oyun, MP3, internet ve DVD audio için mükemmel çözümdür. SB Live! Player 1024 oyun, internet ve eğlence tutkunları için uygun fiyatlı bir çevresel ses kartıdır. SB Live! Platinum ile aynı kaliteyi ve ses performansını sağlar. Ürün güçlü EMU10K1 işlemcisini çevresel ses teknolojisi ve çevresel efektli multi speaker surround ses sistemini içinde barındırır.

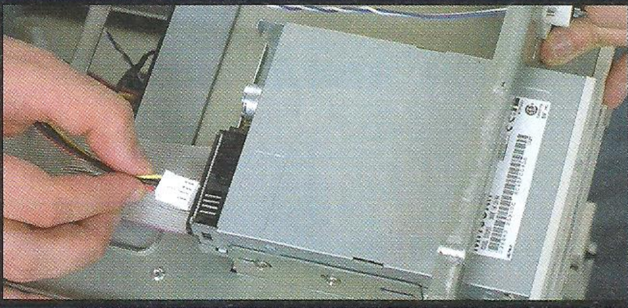
Türkiye Distribütörü



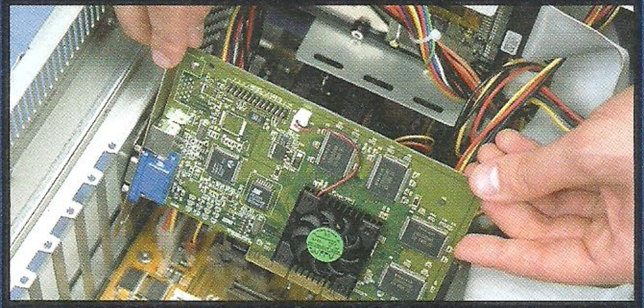
ADANA As-Teknik (0322) 454 46 83, Emre (0322) 457 01 94, ANKARA Adres (0312) 466 44 64, Epdata (0312) 417 89 51, Sena (0312) 468 59 10, GAZİANTEP As-Teknik (0342) 232 33 62, İSTANBUL ANADOLU YAKASI Asya Bilgisayar (0216) 330 88 25, Gold Mağazaları; Merkez (0216) 418 11 44 - Kadıköy (0216) 346 21 45 - Kozyatağı (0216) 385 34 00 - Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 - Maltepe (0216) 458 07 60, Granit (0216) 449 00 19, Karizma (0216) 418 27 66, İSTANBUL AVRUPA YAKASI Enes Bilgisayar; Mecidiyeköy (0212) 212 01 74 - Avcılar (0212) 694 40 09, Gold Mağazaları; Mecidiyeköy (0212) 213 78 55 - Bakırköy (0212) 542 91 60 - Şirinevler (0212) 652 31 79 - Fatih (0212) 631 27 17 İZMİR İnselberg (0232) 464 10 78, Egeform (0232) 441 70 65, KONYA Sena (0332) 353 24 26, MERSİN As-Teknik (0324) 233 12 84

MULTIMEDYA

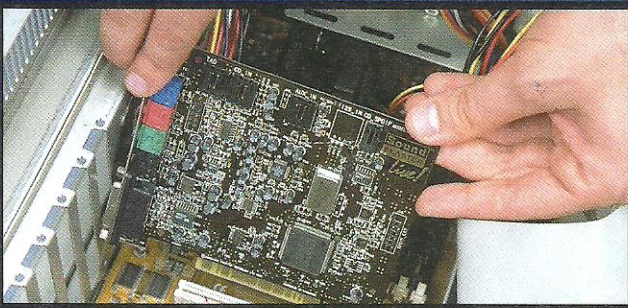
Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24
www.multimedya.com



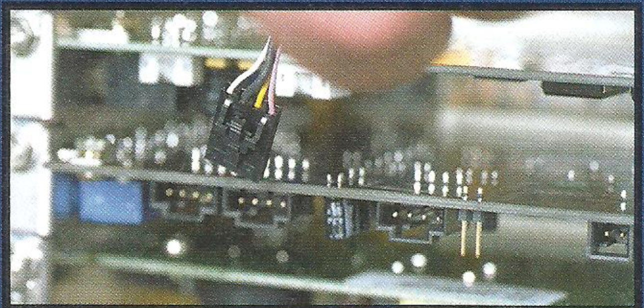
35 Disket sürücü kablolarını da şimdi takmalısınız. Disket sürücünün güç kablosunun DVD-ROM ve hard disklerin kablolarından daha küçük olduğunu farkettiniz mi? Kasanın güç kaynağında bunlardan az sayıda vardır, ama bulmakta zorlanmayacaksınız.



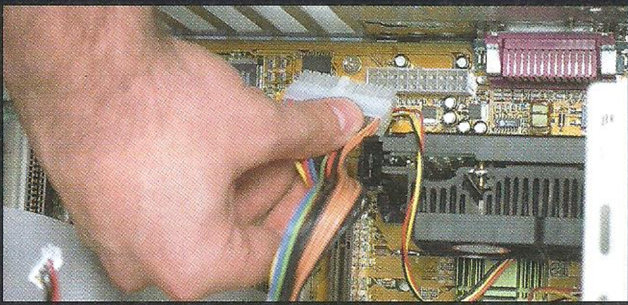
36 Sonlara geldik. Ekran kartınızı AGP yuvasına yukarıdan bastırarak sıkıca takın. Kartın yerine tam olarak oturduğunu, arka yüzündeki çıkıntıyla kasadaki boşluğun uyuşmasından anlayabilirsiniz.



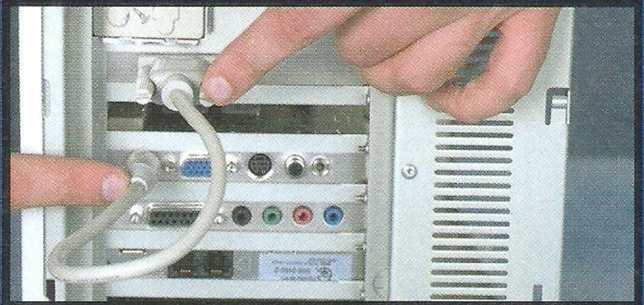
37 Kartların geri kalanı için de aynı şeyleri yaparak onları da beyaz PCI yuvalarına yerleştirin (çünkü diğer kartlarımızın hepsi PCI tabanlı).



38 Ses kartını taktıktan sonra, DVD-ROM sürücüden gelen ses kablosunu SB Live!'ın "Audio-in" yuvasına takın.

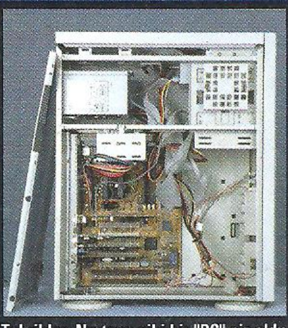


39 39) Sondan bir önceki adımımızda, anakartı bu iş için hazırlanmış olan güç kablosuyla güç kaynağına bağlayın (merak etmeyin, bu kabloyu başka bir iş için kullanmış olamazsınız). Bu kablo ancak tek yönden takılabilir, bu yüzden yanlış takma riskiniz yok.



40 İşte son adım! Donanım destekli decoder kullanarak DVD izleyebilmek için, bunu harici olarak ekran kartınıza bağlamanız lazım. Bunu yaptıktan sonra monitörünüz ekran kartına değil, doğrudan decoder kartına bağlanacak.

VE İŞTE MUTLU SON!



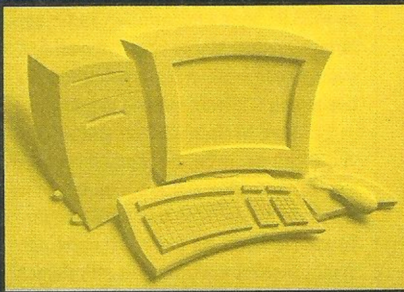
Tebrikler. Nurtopu gibi bir "PC" niz oldu.

EVEEET! ŞİMDİ NE YAPIYORUZ?

Herşey yerli yerine takıldıktan sonra, monitör, mouse, klavye ve güç kablosunu bağlayın ve fişi prize takın. İşletim sisteminizi (yüksek ihtimal Windows98) kurmadan önce, BIOS da bazı ayarlar yapmak durumundasınız. Herşeyi doğru olarak yaptığınızdan emin olduktan sonra Power düğmesine basın ve PC den gelecek "Beep" sesini duyun. (Bu herşeyin doğru olduğunun ilk habercisidir). Ekrandaki çıkan yazılarda " Hit Del To Enter Setup" görününce hemen Del tuşuna basın ve BIOS sayfasına geçin. Bu sayfada da "CPU Soft Menu" seçeneğine gelin ve Enter'e basın. Burada CPU'nun hızı ve voltajının doğru ayarlarda olduğunu kontrol edin (voltaj ayarını CPU Default olarak ayarlayın). Buradan çıkıp, "IDE HARD DISK" sayfasına geçin ve BIOS'un Harddisk'inizi bulmasını sağlayın. Bu işlem de bittikten sonra "Save and Exit" ile Setup'tan çıkın ve Windows'u kurun.

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

YENİ DÜNYANIZI SEÇİN

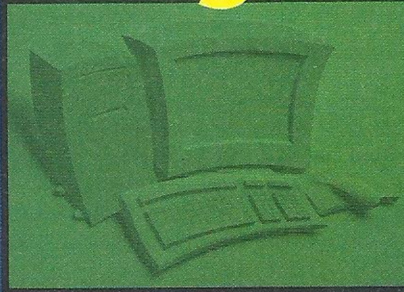


UCUZ SISTEM

FİYAT: YAKLASIK 1300S

KASA: Asus T5 .... 66S
İSLEMCİ: Intel Celeron 466MHz 133S
ANAKART: Abit BE6 .... 126S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM 85S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜSTÜRÜCÜ:
AB-RS370 .... 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 6X Pioneer
DVD-ROM 121S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 6.4GB Fujitsu UDMA 66 .... 109S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital 56S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI 26S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital 258S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000 .... 134S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder
Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround 62S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM: 1,321S

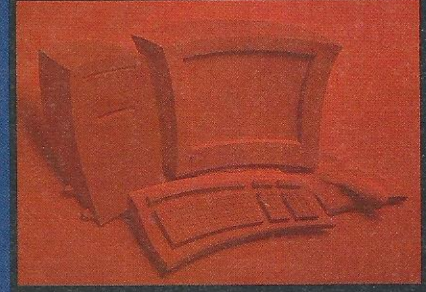


ORTA SEVIYELI SISTEM

FİYAT: YAKLASIK 2100S

KASA: Asus T5 .... 66S
İSLEMCİ: AMD Athlon 500MHZ 290S
yada Intel Pentium III 500MHz 270S
ANAKART: Athlon için FIC SD 11 .... 170S
PIII icin Abit BE6 .... 126S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM 190S
CD-ROM/DVD-ROM:
Creative Encore 6X + Dxr3 .... 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 13.5GB Western Digital 162S
SES KARTI: Creative SBLive! Player 99S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI 26S
MONİTOR: 19" Hyundai 9695C 473S
VIDEO KARTI:
Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra 196S
JOYSTICK:
Microsoft Sidewinder Precisson Pro 68S
GAMEPAD:
Microsoft Sidewinder Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR:
Cambridge SoundWorks FPS 1000 .... 98S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 2.101S
AMD Athlon-tabanlı: 2.165S



PAHALI SISTEM

FİYAT: YAKLASIK 3400S VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10 .... 86S
İSLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ 876S
yada Intel Pentium III 600MHz 590S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11 .... 170S
PIII icin Abit BE6 .... 126S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM 190S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3 .... 220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 20GB Maxtor Diamond Max Plus 298S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum 235S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 .... 105S
MONİTÖR: 21" Sony 500 PST 1050S
VIDEO KARTI: Creative Geforce 256 TV-OUT 265S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 .... 190S
KLAVYE: Logitech 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer 75S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.425S
AMD Athlon-tabanlı: 3,755S

MITAC
MiNote 6233

ÜRETİCİ FİRMA
Mitac,
www.mitac.com

İTHALATÇI FİRMA
Albim,
(0216) 349 89 70

FİYATI
2557$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
2347 3D Marks@640x480
16-bit color:
Game 1 Race: 22.6fps
Game 2 First Person: 23.4fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
Demo1 Demo
16 bit renk:
640x480: 13.4fps
800x600: 12.2fps

NORTON SI
(Genel Sistem Performansı)
131.3

SİSTEM ÖZELLİKLERİ

SİSTEM
İşlemci: Pentium II 333Mhz mobil
RAM: 32MB S-DRAM

SÜRÜCÜLER
Hard disk: 6.4GB
DVD-ROM: Matshita 4X

VİDEO
Ekran Kartı: ATI Rage LT PRO 4MB AGP
Monitör: 13.1" TFT ekran

SES
Ses kartı: Maestro 16 bit

DİĞER
87 tuşlu Q Türkçe klavye
Touch Pad
Lityum ion batarya
2 PCMCI yuvası

Dizüstü bilgisayarlar zayıf multimedya özellikleri nedeniyle çoğu zaman sıkı oyuncular için pek bir anlam taşımazlar. Ama bazen 3D işlemcili ve DVD-ROM'lu bir sistemle karşılaşmak da mümkün.

İşi gereği gittiği her yere bilgisayarını da götürmek zorunda olanlar için dizüstü bilgisayarlar her zaman için en iyi çözüm olmuştur. Ancak sıkı oyuncular ve multimedya uygulamalarıyla çok fazla ilgilenenlerin bu tip sistemlerden istedikleri verimi alabilmeleri genellikle mümkün değil. Bunun iki temel nedeni var. Bunlardan ilki dizüstü bilgisayarlarda kullanılan işlemcilerin performans açısından asla masaüstü sisteminde kullanılan işlemcileri yakalayamaması, ikincisi ve en önemlisi de dizüstü bilgisayarların çoğu zaman 3D grafik işlemciye sahip olmamaları. Ancak bazen bu kuralın dışına çıkan sistemlere rastlamak da mümkün. Mitac'ın meşhur MiNote serisinin son ürünlerinden biri olan 6233 de bu istisnalardan biri.

MiNote 6233 daha ilk bakışta farklı bir sistem olduğunun işaretini veriyor. Gri kasası, dizüstü bilgisayarlarda görmeye alıştığımız siyah renge oranla çok daha hoş bir görünüme sahip.

Sistemde kullanılan işlemci Pentium II 333Mhz. Bu işlemci, şu an için bu tip sistemlerde en çok kullanılan işlemcilerden birisi. Bunun nedeni, bir dizüstü sistem için yeterli performansa sahip olması ve yüksek fiyat-performans oranı. Bu işlemci, 32MB RAM ile desteklenmiş. İşte tam da bu noktada MiNote 6233 bizden ilk eksi puanını alıyor. Birçok uygulamanın en azından 64MB RAM'e ihtiyaç duyduğu şu günlerde neden hala 32MB kullanıldığını anlayabilmek güç. Sisteme daha fazla RAM ekleyebilmeniz için 1 adet boş slot var. Buraya takacağınız 128MB'lık bir RAM modülü ile toplam bellek büyüklüğünü 160MB'a yükseltebilmek mümkün.

MiNote 6233'ü diğer dizüstü sistemlerden ayıran iki temel özelliği var. Bunlardan ilki, 3D özelliğine sahip bir grafik işlemciye sahip olması. ATI'nin Rage Pro LT grafik çipi'nin mükemmel bir performansa sahip olduğunu söylemek zor. Zaten Benchmark kutumuza bir göz attığınızda, siz de bunun farkına varacaksınız. Özellikle OpenGL konusunda bir hayli başarısız olan Rage Pro LT'nin grafik belleğiniz 4MB olması da performansı olumsuz yönde etkiliyor. Ama herşeye rağmen bir dizüstü bilgisayarda 3D oyunları oynayabilmek güzel bir duygu. Bu sayede evinizden ve bilgisayarınızdan uzak kaldığınız zamanlarda da oyun oyun oynama şansına sahipsiniz.


Oyunlardan bir an bile uzak kalmak istemeyenler için MiNote 6233 bulunmaz bir fırsat.

Sistemi diğerlerinden ayıran ikinci özellik ise 4X DVD-ROM'a sahip olması. Henüz masaüstü sistemlerde bile tam olarak yaygınlaşmayan DVD-ROM sürücüler, mükemmel görüntü kaliteleri ile tartışmasız film izlemeyi büyük bir zevk haline getirmeyi başarıyorlar. Aynı durum MiNote 6233'de de geçerli. 13.3"lik TFT ekranı da bu zevke katkı yapan en önemli etken.

Yukarıda performansı hakkında pek de güzel şeyler söylemediğimiz ATI Rage LT'nin en başarılı yanı ortaya çıkıyor. Bildiğiniz gibi DVD filmleri izleyebilmek için iyi bir MPEG-2 çözücüye ihtiyaç var. ATI, tüm grafik işlemcisi üreticileri arasında bu konuya en büyük önemi veren firma. Rage Pro LT'nin MPEG-II konusundaki başarısı da, bunun bir sonucu olarak karşımıza çıkıyor. Bu mütevazi işlemcinin MPEG-II konusundaki başarısı, masaüstü sistemlerinde kullanılan ekran kartlarının bir çoğunu kıskandıracak düzeyde.

Ses kartı konusundaki tercih, 16 bit Maestro'dan yana kullanılmış. Maestro, bir dizüstü sistem için yeterli gibi görünse de 6233'ün stereo hoparlörleri kartın performansını tam olarak yansıtamıyor. Ses çoğu zaman sıradan bir hoparlörden alabileceğiniz kalitenin ötesine geçemiyor.

Mitac MiNote 6233'de mouse işlevini gören geniş bir touchpad'e yer verilmiş. Dizüstü bilgisayarlarda bu iş için ya touchpad ya da track point kullanılıyor. Touchpad'lerde, bir yüzey üzerinde parmağınızı gezdirerek hareket ettirebileceğiniz mouse imleci, trackpoint'lerde klavyenin ortasında yer alan küçük bir noktacığı ileri geri ittirmeniz vasıtasıyla hareket ediyor. Bize sorarsanız trackpoint daha rahat bir kullanıma sahip. Ancak bunun kişiden kişiye değişebileceğini unutmamak gerek.

87 tuşlu klavyenin bir iyi bir de kötü yanı var. İyi yanı üzerinde Türkçe karakterlerin de bulunması. Bugün hala bir çok dizüstü sistemde Türkçe klavyeye rastlayamıyoruz. Kötü yanı ise çok da rahat bir kullanıma sahip olmaması. Yazı yazarken tuşlara sert basmanız gerekli. Aksi halde yazınızda birçok harfin eksik olduğunu görebilirsiniz.

3D işlemcisi ve DVD-ROM'u ile dikkat çeken Mitac MiNote 6233, hem iş hem de oyunlar için kullanabileceğiniz iyi bir sistem. Ama ondan evinizde kullandığınız bilgisayarın performansını yakalamasını beklemeyin.

SON KARAR

ARTILAR ATI Rage LT Pro 3D grafik işlemci; 4X DVD-ROM; şık tasarım.

EKSİLER Hoparlörleri oldukça başarısız; klavyenin kullanımı rahat değil; 32MB RAM günümüz şartlarında yeterli değil.

SONUÇ Mitac MiNote 6233, evinizden uzaktayken bile oyun oynayabileceğiniz iyi bir sistem.

CREATIVE

Annihilator GeForce



nVidia, 3D dünyasında bir devrim olacağı iddia edilen yeni çipi GeForce 256 ile bir kez daha huzurlarınızda. Bakalım GeForce 256, TNT2 kargaşasını unutturabilecek mi?

Geçtiğimiz mayıs ayında TNT2 ve Voodoo3 grafik işlemcilerin arka arkaya piyasaya sürülmesi, hepimizi çok heyecanlandırmıştı. O günden bu yana tam yedi ay geçti. Bu yedi ay boyunca kendi kendimize hep aynı soruyu sorduk durduk: "Voodoo3 mü, TNT2 mi?". Ama hiç kimse bu soruya kesin bir cevap vermeyi başaramadı. Dergimizin teknik editörleri bile bu konuda ne yaparlarsa yapsınlar, bir türlü anlaşmaya varamadı.

Bu tartışmalar süre dursun, nVidia yeni 3D grafik çipi GeForce 256'yı kısa süre önce duyurdu. Bu duyurunun ardından çok az bir zaman geçmiş olmasına rağmen, yeni kartlar ard arda raflardaki yerlerini almaya başladı bile. Bunlardan birisi de multimedya alanında gerçek bir dev olan Creative'in 3D Blaster Annihilator GeForce'u.

GeForce 256, az önce bahsettiğimiz gibi, 3D alanında birçok yeniliği de beraberinde getiriyor. Hem TNT2'de hem de Voodoo3'te sistemin ana işlemcisi tarafından gerçekleştirilen transformation ve ligtning işlemleri artık GeForce 256 tarafından gerçekleştiriliyor. Bu sayede ana işlemciye binen yük oranı büyük ölçüde azalıyor ve sistemin genel performansında inanılmaz bir artış söz konusu oluyor. Çipe GPU (graphic processing unit – grafik işleme ünitesi) denmesinin nedeni de bu. Örneğin siz oyun oynarken arka planda bir çok uygulama çalıştırıyor olsanız bile, oyunda takılma ya da yavaşlama olması söz konusu değil. Çünkü oyunun ihtiyaç duyduğu her şeyi GeForce 256 yapıyor.

Bu müthiş çipi kullanan Creative 3D Blaster Annihilator'da bu özelliğin neler getirdiğini çok net bir şekilde görebilmek mümkün. Oldukça kolay bir kuruluma sahip olan kart, hız konusunda şu an piyasadaki en hızlı 3D ekran kartı olan Voodoo3 3500'ü yakalamayı ve hatta birçok konuda geride bırakmayı başardı. Direct 3D performansı Voodoo3 3500'e oldukça yakın. Ama 3dfx Direct 3D konusunda hala bir adım önde gibi görünüyor. Ekim sayımızda incelediğimiz Voodoo3 3500 3D Mark testimizde 3631 mark ile ulaşılması güç bir başarıya imza atmıştı. Creative 3D Blaster Annihilator'ın bu testte elde ettiğ sonuç 3532 mark. Yani neredeyse Voodoo3 3500 ile aynı.



Bu resme çok iyi bakın. Şu an gördüğünüz, tarihin en hızlı 3D kartı. Tabi bunda en büyük pay, GeForce 256'nın.

Annihilator'ın asıl başarısı OpenGL performansında ortaya çıkıyor. Quake II Demo 1 testimizde 100fps'nin üzerine çıkmayı başaran kart, bu konuda kolay kolay kimsenin erişemeyeceği bir kare oranına imza attı. Doğrusunu söylemek gerekirse biz bile böyle bir sonuçla karşı karşıya kalabileceğimize ihtimal vermiyorduk. Ama yine de nVidia ve Creative'in güçleri birleşince ortaya böyle bir ürünün çıkmış olmasına şaşırmamak gerekir.

Kartı satın aldığınızda, 120Mhz çekirdek hızna ve 166Mhz RAM hızına sahip olduğunu göreceksiniz. Kartın ayarlarından RAM hızını overclock edebilmek mümkün. Yaptığımız testlerde Annihilator'ın overclock konusunda en az 3D Blaster TNT2 kadar başarılı olduğunu gördük. Kart 32MB SDRAM ile desteklenmiş. Aslında kart üzerinde SDRAM görmenin bizim için büyük bir hayal kırıklığı olduğunu söyleyebiliriz. Böyle bir grafik işlemcinin yanında SDRAM'lere oranla çok daha yüksek bir performansa sahip olan SGRAM kullanılması daha anlamlı olabilirdi.

Creative 3D Blaster Annihilator GeForce'ta ısınma sorunu, TNT2'de olduğu gibi bir fan ile çözülmeye çalışılmış. Çalışılmış diyoruz, çünkü Creative'in bu konuda olduğunu söyleyebilmek bir hayli zor. Kartı zorlayabilecek herhangi bir uygulama çalışmıyor olsa bile, işlemcinin ısısı 35 dereceye kadar yükseliyor. 3D Mark testi sırasında ise bu değer 40 derece sınırına dayandı. Eğer kartı overclock yardımıyla hızlandırırsanız, işlemcinin ısısı 40 dereceyi de geçiyor. Tabi bu durumda kitlenmelerle karşılaşmak kullanıcılar için sürpriz olmasa gerek.

Creative'in sürücü konusundaki başarısı artık herkes tarafından kabul edilen bir gerçek. Aynı durum Annihilator için de söz konusu. Kartın hemen her türlü ayarını yapabileceğiniz kontrol paneli çok kapsamlı ve bir o kadar da basit. Orta düzey bir kullanıcı olsanız bile, buradan istediğiniz ayarı yapabilirsiniz. Buna 166Mhz'lik RAM hızını arttırabilmek de dahil.

3D Blaster Annihilator GeForce'da bizi hayal kırıklığına uğratan bir diğer nokta, TV-out özelliğine sahip olmaması. 3D Blaster TNT2 Ultra'da yer alan bu özellik, piyasadaki bir çok karttan çok daha başarılıydı. Creative'in yeni kartında bu özelliğe neden yer vermediğini anlayabilmek bir hayli güç.

Bazı ufak tefek eksikleri olsa da Creative 3D Blaster Annihilator GeForce, hem hız hem de grafik işlemci arenasına getirdiği yenilikler göz önüne alındığında, şu an için piyasadaki en iyi 3D kart. 3dfx'in işi bu kez gerçekten zor gibi görünüyor.

SON KARAR

ARTILAR Transformation ve ligtning işlemlerini tamamen grafik işlemci yapıyor; inanılmaz OpenGL ve Direct 3D performansı; kullanışlı kontrol paneli;

EKSİLER TV-out özelliği yok; ciddi bir ısınma sorunu var.

SONUÇ Annihilator, 3D dünyasının yeni kralı olmayı başardı. Piyasadaki en iyi kartı isteyenler için tek alternatif.

ÜRETİCİ FİRMA
Creative Labs,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50
Genpa,
(0212) 288 10 78
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
305$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3552mark@640x480
Game 1 Race: 53.3fps
Game 2 First Person: 64.4fps
2930 mark@1024x768
Game 1 Race: 47.3fps
Game 2 First Person: 50.4fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
Crusher Demo
800x600: 46.9fps
1024x768: 46.9fps
Demo1 Demo:
800x600: 102.9fps
1024x768: 100.3fps
32bit renk:
Crusher Demo
800x600: 46.9fps
1024x768: 46.7fps
Demo1 Demo:
800x600: 102.3fps
1024x768: 87.0fps

CREATIVE

Platinum & Player



ÜRETİCİ FİRMA
Creative Labs,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa,
(0212) 599 30 50
Genpa,
(0212) 288 10 78
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
226$ / 99$

DİĞER SEÇENEKLER

EAX teknolojisi yerine A3D'yi destekleyen bir ses kartı arıyorsanız, piyasada bulabileceğiniz en iyi ses kartlarından biri şüphesiz ki Diamond'ın MX300 modelidir.

Creative Labs, ses kartı konusunda gerçek bir uzman olduğunu Sound Blaster Live! Platinum ve Player ile bir kez daha ispatladı.

Creative Labs hiç kuşkusuz PC audio sektöründe pastanın büyük kısmının sahibi. Hatta Windows 95 ve DirectSound döneminden önce bu sektörün tek ismiydi diyebiliriz. Ancak DirectSound'un ortaya çıkmasından bu yana, bir zamanların meşhur ve her kart için gerekli olan Sound Blaster uyumluluğu ortadan kalktı. Tabi bu durum, sektörde büyük bir kızışmaya yol açtı. Oluşan yeni rekabet ortamı da şüphesiz sıkı oyuncuların işine yaradı.

Aureal'ın A3D teknolojini geliştirmesi 3D ses özelliğini bilgisayarımıza sokmayı başardı. Bu teknolojiyi destekleyen Diamond'ın Monster Sound MX 300'ünün piyasaya çıkmasıyla, Creative Labs'ın bir hayli terlediği tartışılmaz bir gerçek. Ancak Creative Labs tam da bu dönemde önemli bir adım atarak Enviromental Audio Extensions yani EAX teknolojisini geliştirdi ve bu teknolojiyi destekleyen Sound Blaster Live! ve Sound Blaster Live! Value isimli kartları piyasaya çıkardı. İlk başlarda bu teknolojinin tutup tutmayacağı merak konusuydu. Creative, EAX'ın A3D'den farklı olduğunu söylüyordu ve öyleydi de. Gözle görülebilir en büyük farklılığı iki yerine dört hoparlör için tasarlanmış olmasıydı. Ayrıca bu teknoloji ses yankılarını biçimleme, real-time pan yapma ve çoklu ses kaynaklarını mix'leme özelliklerini taşıyordu.

Tüm bu anlattıklarımızın üzerinden yaklaşık bir yıl geçti ve geçen bu süre içerisinde EAX teknolojinin tamamen benimsendiğini söylemek yanlış olmaz. Artık piyasadaki oyunların büyük bir çoğunluluğunda EAX desteği bulunuyor. EAX teknolojisi artık oturmuş olmasına rağmen Creative Labs'ın oturmaya niyeti yok gibi. Anlaşılan alıştığı o büyük pasta dilimini yeniden birilerine kaptırmak istemiyor. Bu amaçla son olarak SB Live! Player (Amerika'da bu kart X-Gamer olarak piyasaya sürüldü) ve SB Live! Platinum'u piyasaya sürdü.

SB Live! Platinum, her şeyden önce muhteşem oyun ve yazılım desteği ile ve belki de 3D ses teknolojisinden sonra ortaya atılan en hoş özellik olan "Live! Drive" ile birlikte geliyor. Aslına bakarsanız SB Live! Platinum'u, Player'den farklı kılan yanı da birkaç yazılım fazlası ve bu Live! Drive denen parça. Peki bu Live! Drive ne işe yarıyor? Bir oyunun en heyecanlı yerindesiniz, ancak evdekilerden şöyle bir uyarı geliyor: "Kıs şunun sesini!" Böyle bir durumda karşınıza üç seçenek çıkar. Birinci seçenek, ki bu emrin büyüklük derecesine bağlıdır, sonuna kadar mücadele etmek ve gerekirse çirkeflik yapmak; ikinci seçenek oyunun neredeyse tüm heyecanından vazgeçip sesi kısmak ve son seçenek de kulaklık takmaktır. Genelde tercih edilen bu son seçenektir. Ama bu bazen zahmetli bir uğraş gerektirebilir. Bilgisayar, arkasına kolaylıkla ulaşabilen bir yerde olsa bile en azından yerinizden kalkıp, bilgisayarın arkasına doğru uzanmanız ve türlü cambazlıklar yapmanız gerekebilir. Daha da acısı bilgisayarın öyle bir uzanmayla arkasına ulaşılamayan bir yerde olması. İşte Creative bu işkenceye son veriyor. Live! Drive bilgisayarınızın CD-ROM yuvalarından birine takabileceğiniz ve üstünde ses kontrolü; kulaklık/midi çıkışı ve mikrofon girişi bulunan bir parça. Bu parça, ses kartına IDE kablosu benzeri bir kablo ile bağlanıyor ve elektrik bağlantısı yapılıyor. Bağlantılar yapılırken biraz sıkıntılı anlar yaşanabilir. Çünkü bilgisayar içinde gerçekten kablo karmaşası yaşanıyor. Buna bir de kasanın arkasına monte edebileceğiniz SPDIF çıkışı da eklanince durum iyice içinden çıkılmaz bir hal alıyor. SB Live! Platinum EMU10K1 çipini kullanıyor ve DirectSound, DirectSound3D ve EAX 2.0 teknolojisini (aynı zamanda EAX desteği de var) destekliyor. 4-kanal S/PDIF (Sony/Philips Digital Interface) dijital çıkışı var. Sadece iki hoparlörünüz olsa bile iyi bir surround ses veriyor. DTT 2500 Digital yada FPS 2000 gibi bir hoparlör seti ile mükemmel bir surround kalitesi ve pozisyonel efektleri yakalamak mümkün .



SB Live! Platinum'la birlikte gelen Live! Drive üzerinden bir çok ayara rahatlıkla ulaşabilirsiniz.

SB Live! Platinum'un paketine gelince... SB Live! Digital kartı, Live! Drive ve bağlantı kablolarının yanında sürücü CD'si, Liveware 3.0 ve LAVA! (Live Audio Visual Animation) yazılımları yer alıyor. İşin can alıcı kısmı ise tam sürüm ve demo oyunlar. Paketle içinde Myte 2 ve Alien vs. Predator Marine/Predator demoları; Descent 3, Need for Speed 4: High Stakes ve Thief: the Dark Project oyunlarının tam sürümüne yer verilmiş. Bu oyunlar gerçekten göz kamaştırıcı.

SB Live! Platinum ve SB Live! Player bir ses kartında aranan tüm özelliklere ve hatta fazlasına sahip. Hem bu özellikler hem de zengin yazılım desteği, Creative'in rakipsiz olduğunu bir kez daha gözler önüne seriyor.

SON KARAR

ARTILAR Çift hoparlör çıkışı; dijital çıkış; mükemmel yazılım desteği; Live! Drive sayesinde ses kontrolleri daha önce olmadığı kadar kolay

EKSİLER Platinum, kasa içinde inanılmaz bir kablo kargaşası yaratıyor

SONUÇ Creative Labs, yeni kartlarıyla PC audio dünyasında rakipsiz olduğunu bir kez daha ispatlıyor.

■ GENIUS

Speed Wheel Formula

Masaüstünüzde şimdiden yer açın. Artık oldukça uygun fiyata sahip olabileceğiniz bir direksiyon var.

Bazı oyunlar var ki, bunların klavye ile oynanması oldukça zor. Bir sürü tuş birbirine karışır ve bunlara alışıncaya kadar insanın ömründen bir iki sene gider. İşte bu gibi durumlarda oyun kontrol cihazları bir can kurtaran gibi yardımımıza yetişiyorlar. Bunlar sadece yardım etmekle kalmaz, bazı oyunlarda, oyunu gerçekten hissedebilmeniz için birer araç görevini üstlenir. Sözü yarış oyunlarına getirecek olursak, bu tür oyunlara daha gerçekçi bir hava getirmek için kullanabileceğiniz cihaz da şüphesiz bir sürüş direksiyonudur.

Genius, oyun kontrol cihazları piyasasının tanıdık isimlerinden biri. Daha çok joystick ve game pad'leri ile tanıdığımız Genius, şimdi de sürüş direksiyonu ile karşımızda. Uzun süredir firmalar, gerçek araba direksiyonu çizgilerini oyun severlere sunabilmek için büyük bir çaba içerisinde. Bugün artık birçok sürüş direksiyonunda bu gerçekçiliği görebilmek mümkün. Genius's Digital Engineering Centre tarafından geliştirilen Speed Wheel Formula, her şeyden önce hoş ve gerçeğe yakın tasarımı ile dikkat çekiyor. Ürün 6 düğme, iki pedal, bir vites kolu ve bir direksiyondan oluşuyor. Speed Wheel'in kurulumu oldukça kolay. Direksiyondan çıkan kabloyu pedal yanına, pedaldan çıkan kabloyu da standart joystick portunuza bağlamanız yeterli. Speed Wheel'ı bilgisayarınıza 3 aks ve 4 tuşlu joystick olarak tanıtıyorsunuz. Bu işlemler ürünün kullanım klavuzunda ayrıntılı bir şekilde açıklanıyor. Bu tanıtma işlemi herhangi bir sorunla karşılaşılmadan kolaylıkla yapılabiliyor.

Direksiyon ne görüş alanınızı engelleyecek şekilde çok büyük ne de bir oyuncak misali küçücük. Gerçek bir araba direksiyonuna benzer boyutlarda ve çok kolay kavranabiliyor. Parmaklarınızın denk geldiği yerlerde bulunan girintiler direksiyonu elinizin altında hissetmenize yardımda bulunuyor. Düğmeler, parmaklarınızın kolayca ulaşabileceği şekilde üçü sağa, üçü de sola yerleştirilmiş. Ancak bu kadar fazla programlanabilir tuş bulunması biraz anlamsız gibi. Çünkü çoğu yarış oyununda el freni, korna ve vites artırma/düşürme tuşlarından başkasına ihtiyaç duymayız. Anlaşılan Genius "ben fazladan yapayım da sonradan neden eksik yaptın demesinler" mantığında. Tabi bu işin şakası, bu altı tuşun (hatta buna 8 demek daha doğru olur çünkü vites kolu üstünde de iki adet tuş bulunuyor) asıl sebebi, bu direksiyonun uçuş simülasyonları için de kullanılabilmesi. Hatta sürüş/uçuş modunu değiştirmek için pedalların yanında bir düğme dahi bulunuyor. Biz bu olaya başından beri karşı olduk, çünkü bir direksiyon ile uçak kullanmak gerçekten çok saçma.



Genius Speed Wheel Formula, bu fiyat dilimi içerisinde bulabileceğiniz en iyi direksiyonlardan biri.

Direksiyonu masaya sabitlemek için, U şeklinde metal bir parçayı direksiyona geçirip masanın kenarına takıyorsunuz. Vida yardımıyla istediğiniz kadar sıkılaştırabiliyorsunuz. Ancak bu sadece direksiyonun masanın önünde kalan kısmını sabitliyor. Direksiyonu kendinize çekmenizle arkası havaya kalkıyor. Bu sorun maalesef bir çok sürüş direksiyonunda karşımıza çıkıyor. Speed Wheel Formula'nın pedalları oldukça ağır olduğundan olduğu yerde sabit kalabiliyor. Bu pedallar birbirinin özdeşi. Yani burada birazcık tasarım cimriliğine gidilmiş. Birbirine de yakın olmaları bazı durumlarda sorun yaratabilir. Pedal sertliği fena değil, ancak ayağınız bir süre sonra yorulmaya başlıyor. Yani uzun bir yarıştan sonra kan ter içinde kalma olasılığı bulunuyor. Birçok yarış oyuncusu için bu gerçekçilik, belkide istemeyerek yakalanmış.

Speed Wheel Formula'nın en büyük eksiği Force Feedback özelliğinin bulunmaması. Yarış anında direksiyonun titremesi, tepki vermesi oyuna oldukça gerçekçilik ve oyuna ayrı bir zevk katar. Bize göre bir sürüş direksiyonundu bu özelliğin bulunması artı bir puandır. Ancak unutulmaması gereken bir nokta, Force Feed Back özelliğine sahip olan oyun kontrol cihazlarının fiyatının daha yüksek olmasıdır. Speed Wheel Formula, ne kadar güzel tasarlanmış olursa olsun, Force Feed Back özelliğine sahip olmdığından kendini sıradanlıktan kurtaramıyor. Ürün elimize geçer geçmez büyük bir hevesle Need for Speed 4: High Stakes'in başına geçtik. İlk başta bu direksiyona alışmamız biraz zaman aldı. Çünkü direksiyonu ufacık döndürmemiz bile arabamızın yoldan çıkmasına bir ağaca veya kayaya toslamasına yetiyordu. Buna zaman içinde alıştık tabi ki. Bununla beraber direksiyonun toplaması oldukça iyi. Ancak direksiyon ayarlanabilir olmadığından kucağınıza alıp oynamanız biraz güç. Bu masa üstü kalabalık olanlar için sorun yaratabilir. Eğer boyunuz kısa veya alçak bir yerde oturuyorsanız, görüş alanının azalması gibi bir sorunla çıkabilir. Speed Wheel Formula, en çok da fiyat performans oranıyla dikkatleri üstüne çekiyor. Oldukça düşük olan fiyatı ile bir sürüş direksiyonunun gereksizliğine inananların bile dikkatini çekebilir. Benim için Force Feedback gerekli değil diye düşünen ve düşük bir fiyata iyi bir sürüş direksiyonu arayan herkes tarafından değerlendirilmesi gerekir.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek fiyat performans oranı; şık tasarım; rahat kullanım

EKSİLER Force feedback özelliği yok; Uçuş simulasyonlarında kullanılması biraz zor; masaya sabitleyebilmek için bir hayli uğraşmak gerekiyor.

SONUÇ Ucuz fiyata kullanışlı bir direksiyon arayanlar, Genius Speed Wheel Formula'dan çok memnun kalacaklar.

ÜRETİCİ FİRMA
Genius,
www.geniusnet.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
45$

■ MICROSOFT

SideWinder Dual Strike

ÜRETİCİ FİRMA
Microsoft,
www.microsoft.com

İTHALATÇI FİRMA
Microsoft Türkiye,
(0212) 258 59 98

FİYATI
53$

DİĞER SEÇENEKLER
Piyasada başka first ve third-person kontrolörler varsa da, bunların hiçbiri standart bir mouse ve klavye kadar iyi çalışmıyor. Eğer oyunların dünyasına yeni girdiyseniz, bu tür bir oyun aracına para harcamadan önce elinizdeki normal araçları kullanmak isteyebilirsiniz.

SpaceOrb vakasını ucuz atlatmış, Panther XL'i ise fena bulmamıştık. Ama Frag Master ve Titans Sphere'ın saldırısına uğradıktan sonra ağır yaralar aldık. İşte bu yüzden, Microsoft'un yeni bir first-person kontrolörü tasarladığını duyduğumuzda hiçbirimiz öyle çok heyecanlanmadık.

Uzun zamandır beklediğimiz bu meşhur alet sonunda teşrif etti. Resmi adı ise telaffuzu bile imkansız olan bir simge. Asıl adı SideWinder Dual Strike olan cihazın tasarımı çok dahice olabilir, ancak kontrolüne alışmak neredeyse imkansız diyebiliriz.

Dual Strike, iki tarafında elle tutulacak yerleri bulunan döner bir parçadan oluşuyor. Sol tarafta başparmağınızla kontrol ettiğiniz sekiz tuşlu bir D-paneli, iki ek düğme ve Microsoft'un meşhur shift tuşu bulunuyor. Sağ tarafta ise dört tane daha düğme var ve her iki tarafta da birer tetik bulunuyor.


Garip şekli sizi aldatmasın; Dual Strike'ın marifetleri boyundan çok büyük.

Sonuçta USB kullanan bu kontrolör bir joystick gibi değil, mouse/klavye karışımı gibi davranıyor. Microsoft'un SideWinder yazılımını kullanarak düğmelere çeşitli tuşların yaptığı işleri yükleyebiliyorsunuz. Cihazı döndürmek (yani bir tarafı sabit tutup diğerini herhangi bir yöne çevirmek) ise mouse görevi görüyor; aslında herhangi bir Windows uygulamasındaki imleci bu şekilde hareket ettirmeniz mümkün.

En ideali, D-panelini hareket etmek (ileri, geri ve sağa sola kayma) ve dönme hareketini de mouse tarzında nişan almak için kullanmak. Zıplama, ateş etme, silah değiştirme, eğilme ve diğer oyun fonksiyonlarının hepsine yetecek kadar düğme mevcut. Dual Strike'a alışmanız için birkaç saat oynamanız lazım. Karşılaştığımız en büyük sorun D-panelinin hemen dibinde üç tane düğme olması ve bunları kullanmak için başparmağınızı hareket kontrolünden çekmeniz gerekmesi (yani hareketsiz kalıyorsunuz). Tek kişilik oyunlarda bu çok sorun yaratmayabilir, ancak bir DeathMatch sırasında kaskatı kalmak intihar anlamına gelir.

SideWinder Dual Strike, kalitesi ve kullanım kolaylığı bakımından Panther XL ile karşılaştırılabilecek bir FPS kontrolörü. Ancak PC Gamer'cılar olarak biz hala klavye ve mouse'larımızı tercih ediyoruz.

SON KARAR

ARTILAR First-person tarzı oyunlardaki mouse/klavye kontrolünü oldukça iyi taklit ediyor; programlaması kolay; tutuşu rahat.

EKSİLER Hareket ederken bazı tuşlar kullanılamıyor; alışması zor.

SONUÇ Dual Strike birçok FPS kontrolöründen iyi olabilir, ancak bir güvenilir mouse ve klavyelerimizden şaşmayacağız.

■ MICROSOFT

SideWinder Gamepad Pro

ÜRETİCİ FİRMA
Microsoft,
www.microsoft.com

İTHALATÇI FİRMA
Microsoft Türkiye,
(0212) 258 59 98

FİYATI
38$

DİĞER SEÇENEKLER



Eğer harika bir gamepad arıyorsanız, orijinal SideWinder Gamepad'i (üstte) (www.microsoft.com/sidewinder), Logitech WingMan Extreme'i (www.logitech.com) ya da Gravis Xterminator'ı (www.gravis.com) alın. Bunların hepsi Microsoft'un en yeni gamepad'inden daha iyi.

Microsoft'un orijinal SideWinder gamepad'i hala daha birçok oyuncunun favorisidir. Gerçekten rahat tutacaklara sahip ilk PC gamepad'iydi ve multiplayer oyunları tam kontrollü bir şekilde oynamak için bunlardan dört tanesini arka arkaya bağlamak yetiyordu. Sonuçta SideWinder'in kötü bir yanı yoktu denebilir.

Ancak Microsoft sürekli olarak tamir etmeye çalışıyor. Önce eğime duyarlı olan FreeStyle Pro'yu çıkardılar, ama onun da tutacak yerleri SideWinder'ın rahatlığıyla kıyas kabul etmiyordu. Şimdi de kağıt üzerinde çok daha çekici duran, ama kullandığınızda aynı hazzı alamadığınız SideWinder Game Pad Pro ile karşımızdalar.

İyi tarafından bakarsak, USB arayüzü sayesinde Game Pad Pro oldukça başarılı; üstelik Microsoft'un iyi yazılımlarıyla birlikte geliyor. Altı tane düğmesi ve iki tetiği ile programlanması oldukça kolay; ayrıca Microsoft'un şu ünlü "shift" düğmesi de işlevi ikiye katlıyor (acaba kimse kullanıyor mu?). Bu SideWinder'ı diğerlerinden ayıran özelliği şu: D-paneli hem klasik bir sekiz yönlü dijital kontrolör, hem de analog bir kontrolör olarak kullanılabiliyor. Ancak bu numarayı daha önce de yapmışlardı, hem de daha başarılı bir şekilde... InterAct'in Mako pad'ine kadar uzanan günlerde, dijital/analog game-pad'ler konsollarda standart olmuş ve PC pad'leri de aynı yolu izlemişti. Genellikle her iki kontrol tipi için iki değişik panelleri olurdu. Game Pad Pro'da hem dijital, hem de analog kontrol için aynı panel kullanılıyor, üstelik bu ikisi arasındaki geçişi ancak bir yazılım arayüzünden yapabiliyorsunuz. Oyunun içinde mod değiştirmek istediğiniz zaman bu çok sinir bozucu olabiliyor.

Ayrıca bu pad'i biraz fazla kaygan bulduk, parmağınızın kaymaması için sıkı sıkı tutmanız lazım, bu da parmaklarınızın yorulmasına yol açıyor. Ayrıca pad'in verdiği duygu da duyarlılıktan çok uzak. Tutacakların arasındaki açı çok geniş, bu yüzden parmaklarınız biraz acıyabiliyor. Sonuç olarak SideWinder Game Pad Pro, SideWinder serisine pek yakışmayan gereksiz ve başarısız bir ürün.



SideWinder gamepad'den FreeStyle Pro'ya geçiş ve sonra da bu: Microsoft'un gamepad'leri her seferinde daha kötüye gidiyor!

SON KARAR

ARTILAR Analog ve dijital kontrol ; bir sürü düğmesi var; görüntüsü düzgün.

EKSİLER Rahatsız D-paneli; analog ve dijital kontrol arasındaki geçişin yazılımla yapılması.

SONUÇ : Başarısız tasarım, orijinal SideWinder tasarımının yanında çok sönük. Daha iyisini beklememiz lazım.

YAMAHA
YST-MS28

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Yamaha, multimedya dünyasında ürettiği kaliteli ürünlerle haklı bir ün edinmiş durumda. YST-MS28 hoparlör seti de bunlardan biri.
YST-MS28, toplam 25 Watt RMS gücüyle oldukça güçlü sayılabilecek bir sistem. İki yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşuyor. Yan hoparlörler 80x70x120mm ölçülerinde. Bu oldukça küçük yan hoparlörlerin her birinin gücü 5Watt RMS. Bu hoparlörler boylarından büyük işler başarıyor ve orta ve tiz seslerde oldukça başarılı ve temiz bir ses veriyorlar. Ayarlanabilir ayakları sayesinde masa üstünüzde eğimli bir şekilde duran bu hoparlörlerin ilginç bir tasarımı var ve göze hoş görünüyor. Ayrıca küçük boyutları sayesinde masa üstünde fazla yer de kaplamıyorlar. Ekim ayında incelediğimiz Philips MMS 320'nin yan hoparlörleriyle karşılaştıracak olursak, çıkış güçlerinin biraz daha az olması dışında ses kalitesi ve temizliği konusunda geri kalır hiçbir yanları yok. Hatta orta seslerde daha başarılı olduklarını bile söyleyebiliriz. 148x283x210mm ölçülerinde ve 15Watt RMS gücündeki subwoofer ise gerçekten mükemmel. Bu subwoofer 15Watt gücün hakkını sonuna kadar verebiliyor. Bu mükemmel sesin arkasında Yamaha'nın Active Servo Technology'si (YST) yatıyor. Ancak ses ve bas ayarı çok açıldığı zaman bazen seste patlama oluyor. Yamaha, bu üçlü hoparlör setinin kendi geliştirdiği WaveForce 192XG ses kartı ile kullanıldığında 3D ses kalitesine yeni bir boyut getirdiği iddiasında. Biz testlerimizde SB Live! Value kullandık ve hoparlörün performansı ve ses kalitesi bizi oldukça memnun bıraktı. YST-MS28 ses kontrolü sağ hoparlörün üstünde yer alıyor. Subwoofer üstünde sadece bas ayarı bulunuyor. Bu da sizi, sesi açıp kapamak için ikide bir masanın altına eğilme mecburiyetinden kurtarıyor. Ancak MMS 320'de olduğu gibi en azından kablolu bir uzaktan kumandası da olabilirdi. Hoparlörler ve subwoofer Magnetic Shielding özelliğine sahip. Bu özellik etrafta bulunan monitör veya manyetik duyarlılığı olan depolama ünitelerinin hoparlör setinden etkilenmesini önlüyor.



Yamaha YST-MS28 ilginç tasarımı ve hoparlör ayakları ile dikkat çeken bir ürün.

Yamaha YST-MS28 100$ altına bulabileceğiniz en iyi üç hoparlörlü sistemlerden biri. Yamaha'nın bu küçük devi size mükemmel bir oyun ve müzik keyfini vaad ediyor. Ancak bunun 4+1'lik bir hoparlör seti olmadığını unutmayın.

SON KARAR

ARTILAR Yüksek fiyat performans oranı, çok iyi ses kalitesi, fazla yer kaplamayan küçük hoparlörler, Magnetic Shielding özelliğinin bulunması

EKSİLER Ses çok fazla açıldığı zaman subwoofer yetersiz kalıyor

SONUÇ Düşük fiyata iyi ses kalitesi alabileceğiniz en iyi üç hoparlörlü sistemlerden biri.

ÜRETİCİ FİRMA
Yamaha,
www.yamaha.com

İTHALATÇI FİRMA
SKY,
(0212) 225 68 08

FİYATI
86$

JAZZ
J-9902 5.1

DVD-ROM'ların yavaş yavaş yaygınlaşmalarıyla birlikte, DVD için özel hoparlör setleri de ardı ardına ortaya çıkmaya başladı. Özellikle DVD'ler için üretilen hoparlör setlerini normal setlerden ayıran en önemli özellik, Dolby Digital özelliğine sahip olmaları. Ekim sayımızda incelediğimiz Creative Desktop Theater 2500 bu tip hoparlör setlerine verilebilecek en iyi örneklerden birisi. Ama DTT 2500, bu alanda rakipsiz değil. Yıllardır ürettiği kaliteli hoparlörlerle sık sık adından bahsettiren Jazz'ın J-9902 5.1'i, size evinizde gerçek DVD zevkini yaşatmak amacıyla üretilmiş bir set.
J-9902, daha ses kartına bağlamadan bizi kendine hayran bıraktırmayı başardı. DTT 2500'ü andıran siyah rengi ve şık subwoofer'ıyla gerçekten kusursuz bir tasarıma sahip olan set, 2 yan hoparlör, 2 arka hoparlör, 1 merkez hoparlör, 1 subwoofer ve bir amfiden oluşuyor.

5"lik yan, arka ve merkez hoparlörlerin ses kalitesi DTT 2500'ü yakalayamıyor ancak oldukça tatmin edici. Sesi çok fazla açtığınızda belli bir miktar patlama ve titreme oluşuyor ancak piyasadaki birçok hoparlör setini göz önüne alırsak bundan şikayetçi olmak pek de doğru olmaz. 6.5"lik subwoofer'ın kasası ahşap. Jazz, bu sayede bass seslerin daha tok çıkmasını sağlamayı amaçlamış ve bunda da bir hayli başarılı olmuş.
J-9902 5.1, Dolby Digital (AC3) ve Dolby ProLogic desteğine sahip. Seti hangi modda çalıştıracağınızı ve diğer tüm ayarları ayrı bir amfi üzerinden yapabilmeniz mümkün. Bunun yanında tüm bu ayarları oturduğunuz yerden yapabilmeniz için fonksiyonel bir uzaktan kumanda da pakete dahil edilmiş. Subwoofer üzerinde de bu ayarlardan birkaçına yer verilmiş. Ama amfi ve uzaktan kumanda varken kimin masanın altına girip subwoofer üzerindeki ayarlarını kullanacağı meçhul. Jazz J-9902'nin en büyük sorunu, zor kurulumu. Bir çok kablo ve giriş arasında kaybolmadan kurulumu tamamlamak neredeyse imkansız. Bunun yanında arka hoparlörler için kutuya ayak dahil edilmemiş olması da önemli bir eksik.



DTT 2500'ün kalitesini yakalamayı başaramasa da, yüksek fiyat performans oranı, J-9902 5.1'i çekici kılıyor.

Ses kartına sadece tek bir çıkıştan bağlayabileceğiniz Jazz J-9902 5.1, DTT 2500'e oranla daha uygun bir fiyata alabileceğiniz 6 hoparlörlü setlerden birisi. Ancak ses kalitesi açısından DTT 2500'le boy ölçüşmesi çok zor.

SON KARAR

ARTILAR Dolby Digital ve Dolby ProLogic desteği; uzaktan kumanda; ayarlar ayrı bir amfi üzerinde; ahşap subwoofer.

EKSİLER Zor kurulum; kurulduğunda inanılmaz bir kablo kalabalığı yaratıyor; ayaklar pakete dahil edilmemiş.

SONUÇ Evinizde sinema keyfi yaşamak istiyorsanız, Jazz J-9902 uygun fiyatıyla dikkat edilmesi gereken bir ürün.

ÜRETİCİ FİRMA
Jazz Speakers,
www.jazzspeakers.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
175$

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: Monitörler

MONİTÖRLER	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI	GÖRÜLEBİLİR ALANI	MAX. ÇÖZÜNÜRLÜK	NOKTA ÇÖZ. ORANI	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
LG Flatron 795FT Plus 17"	Haziran '99	459$	16"	1600x1200@75Hz	0.24mm	Ufotek (0212)2745660	LG Flatron, şimdiye kadar incelediğimiz 17" monitörler arasında en başarılısı
Hansol 701A 17"	Haziran '99	310$	15.7"	1280x1024@60Hz	0.28mm	Tellioğlu (0212)2133440	Hansol 701A, standartın ötesine geçemeyen bir monitör.
Nokia 446XS 17"	Temmuz '99	710$	17.8"	1600x1200@75Hz	0.25mm	Başarı (0212)2211791	Piyasada bulabileceğiniz 19" en iyi 19" monitörlerden biri
Philips Brilliance 107 17"	Temmuz '99	560$	15.9"	1600x1200@75Hz	0.26mm	Boğaziçi(0212)2889292 Karma (0212) 2333030	Philips Brilliance 107'nin ilginç tasarımının altında sıradan bir 17" monitör gizli.
Nec MultiSync P750 17"	Eylül '99	650$	15.6"	1600x1200@75Hz	0.25mm	Deniz Bilgisayar (0212)2133400	Tereddüt etmeden alabileceğiniz kaliteli bir ürün
Sony 520GS 21"	Eylül '99	1090$	19.8"	1600x1200@75Hz	0.25mm	Empa (0212)5993050 Genpa (0212)2881078 Karma (0212)2333030	520GS, bize 21" monitörlerin yakında oldukça uygun olacağının işaretini veriyor.
Hitachi CM643ET 17"	Kasım '99	483$	15.9"	1600x1200@75Hz	0.26mm	Bilgitaş(0212)2751070	Kaliteli bir monitör arayanlar için oldukça uygun ama fiyat performans oranı biraz düşük.
CTX PR700 17"	Kasım '99	360$	16"	1280x1024@66Hz	0.25mm	Bilgitaş(0212)2751070	Uygun fiyatı ve kalitesiyle göz dolduruyor. Bir iki zayıf noktası var ama bunlar fiyata göre

Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Hepinize merhaba! İşte bir ay çabucak geçti ve yine sizden her konuda pek çok mektup aldık. Ne yazık ki bunlardan bir çoğunu buraya sığdırmamız mümkün olmadı. Ama inanın PC GAMER'a o kadar çok mektup ve e-mail geliyor ki sadece bunları yollayanların isimlerini yazsak yine de buraya sığmaz. Ama merak etmeyin. Donanıma gelen hiçbir mektup ya da e-mail cevapsız kalmaz.

S Hello *PCGamer*,
Öncelikle bu dergiyi hazırladığınız için size teşekkürler vs. (anlatması uzun sürer diye vs. dedim) Size biraz kendi sistemimden bahsedeyim; Pentium I 100 (Pentium I yeni çıktı) 16 RAM 32X hızlı CD-ROM, Sound Blaster 16\AWE 32, 2MB S3 Virge ekran kartı 14 inch Monitör, 1.2 GB hardisk (daha ne diyim). İşte bu benim bilgisayarım. Size birkaç soru yönelteceğim:
1) Bu bilgisayar beni daha ne kadar idare eder!
2) Sizce yapmam gereken ilk upgrade ne olmalı! (işlemci, RAM vs. vs...(hepsi demeyin))
3) Benim ses kartıyla bir sorunum var. Bazı eski oyunlarda ses ayarı yaparken normal olarak bana ses kartını ve ıvır zıvırını soruyor, ben de yazıyorum ve bütün ses kartlarını denememe rağmen bir türlü kabul ettiremiyorum. Bana bunun çözüm yolunu söyler misiniz?
4) Geçenlerde CD-ROM'umu bozdum. Acaba bunun sebebi *StarCraft:Brood War* CD'si olabilir mi? Çünkü aynı sorun arkadaşta da oldu ve bu olaydan sonra o CD'yi bana verdi(herhalde bana bir komplo kurdu) ve benimki de bozuldu. Sorun: hiçbir CD'yi hiçbir şekilde okumuyor. Ve bu yüzden hiçbir CD'den yardım alamıyorum. Lüüüüütttfen yardım, yoksa evde tetris oynaya, oynaya kafayı yiyeceğim. Hiç değilse çalıştığında *Tiberian Sun* oynamaya çalışıyordum büyük bir sabırla.
5) Hani bilgisayarın RAM'ini gösterdiği yer de "Setup'a girmek istiyorsanız Del tuşuna basın" diye bir yazı var ya, işte ben bir kez o Setup'a şifre koymuştum ve şifre yazdığım halde Setup'ı açamıyorum. Acaba bana bu sorundan kurtulabilmem için bir yardım....
6) Bir de *Grand Theft Auto 1* veya *2* benim bilgisayarda nasıl çalışır. Şimdilik bu bilgisayar denebilecek şeyle sorunlarım bu kadar.Ve doğum gününüz kutlu ola ve nice yıllara.. BYE.

—NURİ ARSLAN, ANKARA



Samsung CD-ROM'larda yaşanan gürültü sorunu bir çok markaya oranla daha büyük

C Sevgili Nuri,
1) PC Gamer donanım olarak amacımız, duymak istediklerinizden ziyade gerçekleri söylemektir. Bu durumda biz de gerçekleri söylüyor ve senin sistemini 1995'in en mükemmel sistemi seçiyoruz!
2) Yapman gereken upgrade değil değiştirme olacaktır. Sistemin CD-ROM hariç tamamen demode olmuş durumda.
3) Bu sorunun çözümü için ses kartının IRQ, DMA ve I/O gibi ayarlarını "Aygıt yöneticisi" nden bul ve doğru olarak oyundaki yerlerine yaz. Eğer oyun yine çalışmıyor ise oyununu sil ve tekrar install et. Sorun yine çözülmezse emin ol problem oyunun kendisindedir.
4) CD-ROM'un CD ile bozulduğu iddiasını ilk defa duyuyoruz. Bu pek mümkün bir şey değil. Ancak CD deki bir takım pislik veya yapışkan maddeler CD-ROM' un okuyucu lensini kirletmiş olabilir. Bu yüzden özel olarak hazırlanmış CD temizleyicileri kullan.
5) Bu durumda CMOS pilini çıkar ve bir süre bekledikten sonra geri tak. Bilgisayar açılınca da CMOS setup'a gir ve LOAD CMOS DEFAULTS seçeneğini kullanarak SETUP'ını yeniden başlat. Ancak bu durumda bazı Windows98 versiyonları çökebiliyor. Onun için önce önemli dosyalarını yedeklemeyi ihmal etme.
6) *Grand Theft Auto 1* konusunda bir sorun yaşamazsın ama 2'nci si için hiç ümit yok.

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

S Sevgili *PC-GAMER* çalışanları, hepinize merhaba,
Hatırlarsınız benim CD-ROM'da (Samsung SC-140B) bir sorun vardı.Hani şu CD'yi taktığımda otomatik olarak oyununun açılış menüsüne geçiş yapmayan ancak Başlat/Programlar/... gibisinden bir işlemle menüye geçiş yapan buna karşılık oyunları oynarken herhangi bir sorun çıkarmayan CD-ROM'dan bahsediyorum.Sizlerin tavsiyesi üzerine bilgisayarımın Sistem iconundan Aygıt Yöneticisi ve buradan da CD-ROM'u işaretleyip Ayarlar menüsüne girdim.Ancak sizin söylediğiniz menüde "Otomatik Başlat" diye bir seçenek bulamadım. Yoksa farklı bir işletim sistemimiz mi var? Benim sistem Win-95 Türkçe.Söylediğiniz menüde bende olanları, kutucuklarda da OK' işaretlerini aynen yazıyorum.
Ayarlar Menüsünde; [OK] Bağlantıyı kes [ ] Zaman uyumlu veri aktarımı [OK] Otomatik ekleme uyarısı (Yoksa bahsettiğiniz bu seçenek mi?) Diğer menü ayarlarını da yazıyorum: Sürücü Menüsünde, Sağlayan: Kullanılamıyor (Bu sırada herhangi bir CD takılı değildi, bu "KULLANILAMIYOR" ifadesi ondan mı?) Sürüm: Kullanılamıyor Genel Menüsünde. Donanım sürümü: Kullanılamıyor (Yukarıdaki ile bağlantılı mı?) Aygıt durumu: Bu aygıt düzgün çalışıyor (Bu ifade CD-ROM'da hiçbir problem olmadığını mı söylüyor, öyleyse sorun ne?)
Hazır sizi yakalamışken bir sorunum daha var, onu da sorayım bari.. Makinam çalışırken özellikle ilk açılışta, yüksek ve sürekli bir ses çıkarıyor. Nasıl bir ses dediğinizi duyar gibiyim, tarif etmeye çalışayım; Hani çocukken bisiklet tekerleğine kalınca bir karton vb. Birşey takardık ta tekerlek döndükçe tırtır bir ses çıkardı ya..işte öyle birşey. Tabii bunu bilgisayardaki hafif versiyonu olarak düşünün. Bilgisayardan anlasam içini açıp kontrol edeceğim ama maalesef hiç anlamıyorum. Bir de kasaya hafifçe vurunca ses kesiliyor ama bu şekilde de bilgisayar çalıştırılmaz ki, değil mi? Pendik'ten Kadıköy'e gitmeye açıkçası üşeniyorum. Eğer "Problem çok mühim, mutlaka baktırman lazım! " derseniz bunca yolu göze alabilirim tabi. Sizlerden yardım bekliyorum, umarım çok fazla kafanızı ütülememişimdir. Yardımlarınız için şimdiden çok teşekkürler. Hepinize güzel bir gün dileğiyle. Hoşçakalın...

— ERGİN LENBET, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Ergin,
CD ROM sorunun için şu adımları takip et: Her ne kadar Windows95 plug'n play uyumlu olsa da sen yine de CD-ROM sürücünün driverını install et. Sonra Aygıt yöneticisinden CD_ROM seçeneğine gel ve "Otomatik ekleme uyarısı" (Auto insert notification)nı işaretle. Artık CD'yi otomatik çalıştırma problemin çözülmüş olmalı. İkinci soruna gelince. Bu ses büyük ihtimalle işlemci fanına bir kablonun takılması yüzünden oluşuyor. Kasayı aç ve kabloların fan'dan uzak olduğuna emin ol. Bazen bu kablolar fan'ın dönmesini de engelleyebilir ve sonuçta işlemcin yanabilir.

S Sims (Chat insanı kötü etkiliyor!!!) PC Gamer, Bu size ilk emailim, umarım bunu cevaplar ve bana yardımcı olursunuz, neyse gelelim sorulara:
1)Arkadaşımın bilgisayarına format attık, fakat Windows 98'i tekrar kurduğumuzda Windows 98 modemi bulamadı.(Modemin

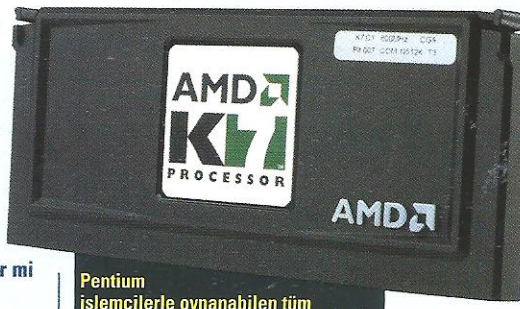

2000 Yılında yine en büyük yardımcınız Pentium III olacak.

markasını tam olarak bilmiyorum, fakat 56K.) Bunun üzerine biz de listeden seçmeye çalıştık, fakat sonuç aynı... Bu sorunu nassıl çözebilirim? Eğer COM portların-da bir çakışma varsa bunu nasıl çözebilirim?
2) Bilgisayarım: P-II 300, 64Mb Ram, 6.4GB HDD ve 24X CDROM. Ekran kartım teknolojinin çok gerisinde kaldığından bir Vodoo III 3000 aldım. 3-4 ay sonra da ram fiyatları ucuzlayınca RAM takviyesi yapmak istiyorum. Bu sistem beni ne kadar idare eder? CD ROM umu değiştirirsem gözle görülür bi hız artışı olur mu?
3) CPU mu değiştirme vakti ne zaman sizce? Size şimdiden çok teşekkür ediyorum.Yayın hayatınızda ki başarılarınızın devamını dilerim.(Gerçi dilemesem de siz hep bir numara olarak kalıcaksınız.)
— ALPAY BAYDAR, ANKARA

C Merhaba Alpay,
1) Arkadaşının bilgisayarının özelliklerini de yazmış olsa idin daha iyi olacaktı. Ama yine de bu sorunun çözümü var: Modem sürücülerini uninstall et, slotunun yerini değiştir ve tekrar install et. Win.98 modemi tanıyacaktır. Bu yöntem Com port çakışmaları ile boğuşmaktan çok daha sağlıklı.
2) Yalnızca RAM takviyesi belli bir miktar performans artışı sağlar. CD-ROM'un ise fena değil ama 40x ve üzeri CD-ROM ların özellikle VideoCD'lerde biraz daha başarılı olduklarını da unutma.
3) İşlemcinin ömrü pek uzun değil ama şu anda acil olarak değiştirmen de gerekmez. Yaklaşık altı ay daha bu işlemciyle idare edebilirsin. Ama mutlaka yeni bir işlemci alacağım diyorsan tercihin ya Pentium III ya da Athlon olmalı.

S **Sevgili PC Gamer Çalışanları, ilk önce derginizden bahsedeceğim. Derginiz piyasadaki bütün oyun dergilerinden çok iyi. Her ne kadar fiyatınız pahalı da olsa her yönden hakkını veriyorsunuz. Bu size ilk mektubum.Geçelim sorularıma**
1) Bende Vestel'in verdiği Veezy bilgisayar var. 4 kere servise götürmeme rağmen sorun bir türlü halledilemedi. Donanımı AMD K-6 350Mhz, 28 MB RAM, 4 MB onboard ekran kartı, 4.3 MB hard disk ve bilgisayar her açıldığında herhangi bir komut verirken, bir şey yüklerken oyun açılırken, kapanırken ya kitleniyor ya da restart tuşuna basmış gibi yeniden başlıyor ya da tuhaf mesajlar veriyor. (0028:a12f3f-9e de oe özel durum oluştu), (v.d... içindeki 0028: c0049866 noktasında bir istisna oluştu) Sizce sorun ne? Ne yapmalıyım? Sorun işlemciden olabilir mi ya da ana karttan?
2) Her oyun AMD de çalışır mı?
3) Bu sistem beni ne kadar idare eder?
4) Derginizde Veezy'yi incelemeyi Düşünüyor musunuz?
5) Bende Trident 8400 pci\agp(v6.50.5480) ekran kartı var. *Revolt*'u 3D oynayabiliyorum. Oynamamın sebebi AMD'nin 3D özelligi mi? Yoksa ekran kartım Direct3D destekli mi?
6) Ekran kartımın özellikleri nedir? Sorularımı cevaplandırırsanız çok memnun olacağım. Size bu uçsuz bucaksız bilgisayar dünyasında başarılar dilerim.
— KEMAL ÜLKER, BOSTANCI

C Sevgili Kemal,
Bu güzel sözlerin için teşekkürler. İşte cevaplar:
1) Dört defa servise giden ve sağlam olarak geri gönderilen bir makinede yüksek ihtimal ile Windows problemi vardır. Sen en iyisi Windows'u bir daha kur. Sorunun büyük olasılıkla çözülecektir.
2) Pentium işlemcilerle oynayabildiğin her oyunu AMD işlemcilerle de oynayabilirsin.
3) Sistemin fena değil ancak popüler 3D oyunlar için bir 3D kart ve pozisyonel özellikli bir ses kartı edinmen kaçınılmaz. Mesela Vodoo3 3000 ve SB Live! ikilisi iyi bir tercih olacaktır.
4) Elimizden geldiğince her türlü sistemi incelemeye çalışıyoruz. İmkanımız olursa Veezy'yi de incelemek isteriz.
5) İşlemcin ne olursa olsun eğer ekran kartın yeterli değilse hiç bir oyunu oynayamazsın. Yani *Revolt*'u oynayabilmende en büyük pay ekran kartının.
6) North Bridge VT8501 çipset, 230 Mhz Ramdac, 1600x1200 Max. resolution, 4-8 Mb system hafızasında buffer, DirectX 6, Open GL uyumlu. Yani kartın hiç fena değil.



Pentium işlemcilerle oynanabilen tüm oyunlar AMD'nin işlemcileriyle de oynanabilir.

S **İyi günler, Bilgisayarımda Diamond Viper 550 ekran kartı var. *FİFA 2000*'de maç başladığı zaman hem saha hem de adamlar bembeyaz(?!) oluyor. Oyunun Read me dosyasında bunun nVidia driverlarıyla ilgili bir şeyler olabileceğinden, en son sürümleri download etmem gerektiğinden bahsediyor. Diamond'un sitesindeki en son sürümü kurulu zaten makinamda. Bir de nVidia'nın kendi sitesinde bir driver'lar var; "detonator", Read-me de onları tavsiye ediyor zaten. Ancak bir türlü download edemiyorum, 10 defa falan denedim, rastgele bir yerde kesiliyor. Acaba sizin bildiğiniz bir yerde Windows 98 icin detonator driverlerin Download'u var mı? Ya da başka bir çözüm öneriniz? *FİFA 2000*'i software mod da oynamaktan kurtarın beni ne olur**
İlginiz için şimdiden teşekkürler.
—YALIN YARIMAĞAN, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Yalın,
Bir sürücüyü veya herhangi bir programı download yolu ile edinmeyi istiyorsan öncelikle bu işi browserına bırakma ve Gozilla veya Getright tarzı programlar kullan. Son çare olarak da bir arama motorunda tırnak içinde " Detonator" veya "Detonator drivers" yazarak arat. Mutlaka aradığın dosyaya ulaşacaksın. Fakat senin sorunun da büyük ihtimalle oyunun beta olmasından kaynaklanıyor.

S **Daha öncede mail atmıştım ama donanıma değildi bundan dolayı tekrar ve gelişmiş olarak atıyorum;**
1) SB Live!Value ses kartlarında Dolby Surround (AC3) alamaz mıyız? (Digital çıkışı yok)
2) Dolby Surround (AC3) için DIGITAL çıkış olması şart mıdır ?
3) SB Live! Player larda bulunan Digital çıkış ile artık AC3 ses alabliyoruz değil mi ? Bu çıkış TOS mudur? Yani Minidisc lere ses aktarımı yapabilirmiyiz ?
4) SB Live Value + Mpeg Card ikilisiyle MP3G card da bulunan digital çıkış ile Dolby Surroundu gerekli donanım ile (5+1 hoparlörler) alabilir miyiz?
5) 5+1 den oluşan bir müzik setim var. Fakar digital girişi yok. Vi-

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR



Delta Force 2, kullandığı yeni VoxelSpace tekniğiyle, güçlü bir donanım gerektirmeden çok güzel sonuçlar veriyor.

deo/AUX diye 2 girişi ve çıkışı var(left/right). Buralardan Sb Live! Value 'ye yapacağım analog bağlantı ile EAX veya A3D veya herhangi bir 4'lü surround u elde edebilirmiyim -veya AC3- ?

— MADLORD, E-MAIL YOLUYLA

C Merhaba Madlord, SB Live!Value ile AC3 ses alamazsın ama SB Live!Player ya da SB Live!Digital'de bu mümkün.Dolby Digital AC3 çıkış için ya direkt digital çıkışa ya da external çözücü deck'e (Creative Desktop Theatre 5.1 gibi)ihtiyaç vardır. Eğer digital çıkışa sahip herhangi bir ses kartı var ise bundan tüm dijital girişe sahip ünitelere giriş yapılabilir (Minidisc de buna dahil.) SB Live!Value ve MPEG-2 card ile AC3 ses alabilirsin çünkü MPEG-2 kartları zaten standart olarak AC3'ü destekliyor. 5+1 hoparlör sistemine sahip bir müzik setinde digital giriş-çıkış olmaması, o müzik setinin gerçekten Dolby Digital AC3 sistemine uyumlu olmadığının bir işareti olabilir. Gerçekten Dolby Digital'i destekleyen bir müzik setine analog sinyal girişi dahi olsa içindeki Dolby Digital veya Dolby Pro-Logic surround decoder'i ile bunları kendi hoparlörlerinden 5+1 olarak alabilmen gerekir ama tabii senin müzik setin gerçekten bunları destekliyor mu bilemiyoruz.

S **Sevgili PC Gamer, Çıktığınız günden beri tüm sayılarınızı takip ediyorum ve eksiksiz alıyorum. Almaya da devam edeceğim. Neyse geyiği bırakalım da sorulara geçelim. 1)Çıkar çıkmaz hemen bir *FIFA 2000* aldım ve koşarak eve gelip bilgisayarım takıp 3D setup tan Voodoo2 'i seçtim. Buraya kadar herşey normaldi. Ama maça başlayım deyince acı gerçekle karşılaştım. Her taraf bembeyaz gözüküyordu. Software'i seçince oynuyorum ama bu da bana çizgi film gibi geliyor. Tüm sorunum bu aslında yardımcı olursanız sevinirim.Yayın hayatınızda başarılar dilememe gerek yok zaten başarılısınız.**

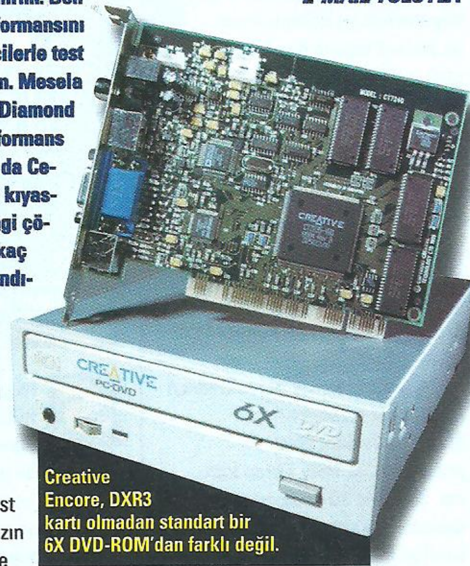
— OSMAN YILDIRIM, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Osman, *FİFA 2000* yeni bir oyun ve tüm popüler 3D kartlarını (Voodoo2 dahil) destekliyor. Sanırız sen *FİFA 2000*'in beta sürümünü almışsın, sana tavsiyemiz bunun yerine orijinal bir versiyonunu edinmendir.

S **Selam, Sanırım yakında *Delta Force 2*'nin incelemesini ve Strateji Merkezi'nde açıklamasını verirsiniz. Ama bu oyunu seven herkesin beklediği bir açıklamada performansla ilgili sanırım. Ben sizden bu oyunun performansını değişik kart ve işlemcilerle test etmenizi rica ediyorum. Mesela Diamond Viper 770'le Diamond Stealth III S540'in performans karşılaştırmaları... Ya da Celeron 400'le PII 400'ün kıyaslamaları. Sonuçta hangi çözünürlükte, saniyede kaç kare görüntü (FPS) alındığını yazar mısınız?**
Teşekkürler.

— GÖKTÜRK1, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Göktürk, Böyle bir test platformu 2000 sayımızın koşuşturmacası içinde pek mümkün değil ama şunu hemen söylemeliyiz ki *Delta Force 2* çok iyi konfigürasyonlar gerektirmiyor ve bahsettiğin kalitedeki kartlarda birbirine çok yakın sonuçlar vereceğinden (eğer driver problemi yoksa) emin olabilirsin. İşlemcilere gelince... Celeron 400 ile PII 400 arasında önemli bir performans farkı olduğu gerçek. Bu fark tabi ki *Delta Force 2* ve diğer tüm oyunlarda kendini hissettiriyor.



Creative Encore, DXR3 kartı olmadan standart bir 6X DVD-ROM'dan farklı değil.

S **Merhaba, Derginizi beğenerek okuyorum. Çıkan bütün sayılarınızı aldım. Önce eleştirilerimi belirteyim. İlk olarak bence Top 50 bolümünü kaldırın. Tirajınızı bilmiyorum ama gelen oy sayılarından bu bölümün ilgi çekmediği ortada. İkinci olarak bence Amerika'da çıkan sayıyı aynen yayınlamanıza gerek yok. Türkiye'de kim bir rodeo oyunu açıklaması okumak ister ki. Toplama olan bir bilgisayarı tanıtmanız da çok mantıksız, bir de bu sistemin performansından bahsediyorsunuz. Ne yani aynı konfigürasyonlu bir bilgisayarı başka yerden alsam farklı bir performans mı sergileyecek. Bu arada bence kendi sitenizi oluşturma zamanı geldi. Soruma gelince, ben bir DVD almayı düşünüyorum, bu muhtemelen bir Creative olacak. Bana Encore 6x ile normal 6x arasındaki farkları ve fiyatlarını söylerseniz sevinirim. Şimdiden teşekkürler.**

— ŞAHIN PETEK, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Şahin, Yaptığın tüm eleştirileri saygıyla karşılıyoruz. İstersen önce bunlara birkaç açıklama yapalım: Top 50'ye gelen oylar sandığının aksine her geçen gün artıyor ama herhalde bu senin ilgi alanın dışında. Çıkardığımız derginin *PC Gamer Amerika* ile tamamen aynı konuları içerdiğini düşünüyorsan çok yanılıyorsun. Zaten aynı konulara değinmek gibi bir zorunluluğumuz da yok. Bu güne dek orijinal dergide yer alan bir çok oyunu Türkiye'de meraklısı olmadığı için yayınlamadık. Aynı şekilde *PC Gamer Amerika*'nın asla incelemeyeceği oyunları sizler için inceledik. Bunun en güzel örneği de futbol oyunları.

Toplama sistemleri açıklamamızın sebebi, toplama sistem kullanıcıları için çeşitli örnekler sunabilmek. Performans tabii ki firmaya göre değişmez. Site konusunda ise % 100 haklısın ve bir müjde: Çalışmalar tamamlanmak üzere! Gelelim soruna: Pek çok kişinin yanılgıya düştüğü bir konuya değinmişsin. Normal olarak piyasadaki hiçbir DVD player'ın bir diğerine kalite olarak büyük bir üstünlük sağladığını görmedik. Ama yardımcı yazılımlar ve ergonomik bir takım özellikler ile bazı markalar daha öne çıkmakta. Creative Encore DVD Player da işte bu markalardan en popüler olanı ama kalite olarak diğer büyük markalarla arasında hiç fark yok.

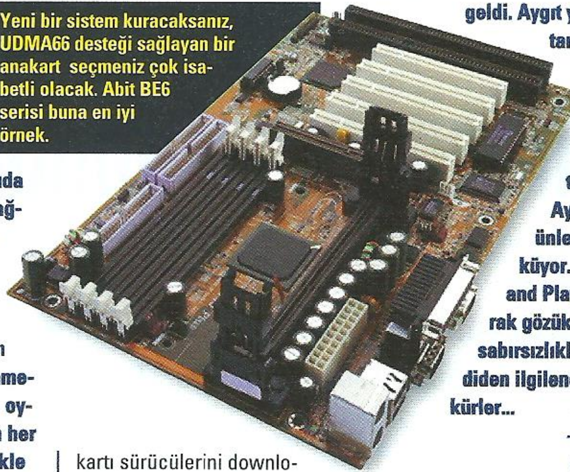
S **Sevgili *PC Gamer* çalışanları, Biz iki PC Gamerkolik olarak derginizi 2. sayısından beri takip etmekteyiz.Derginizin fiyatı konusunda biraz rahatsız olmamıza rağmen, derginizin kalitesi ve içeriği bu açığınızı kapatıyor (özellikle vurgun bölümü harika). Biz ki şimdiye kadar sayısız oyunu hakkıyla bitirmiş ve birçok problemlerin üstesinden gelmemize rağmen, aşağıda değineceğimiz sorunlarımıza bir türlü çözüm bulamadık. Öncelikle konfigürasyonlarımız: Chosen: PII 300 Celeron a ,64 MB RAM, 2.1GB hard disk, 16 MB Diamond Monster Fusion ekran kartı, 40X Philips CD-ROM, US Robotics 56K Fax modem Fallen:Pentium 200 MMX, 32MB RAM, 2.1GB hard disk, 4MB Diamond Monster ekran kartı,**

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

40X Creative Infra CD-ROM, 33K Modem.
Şimdi sorularımıza gelince:
1) Uzun zamandır Internet'te sörf yapmamıza rağmen online oyun alemine giremedik (gülmeyin lütfen!). Bu konuda birçok araştırma yapmamıza rağmen başarılı olamadık. Acaba bizde mi bir sorun var? Bu işi ayrıntılarıyla ve tane tane bir anlatıverin lütfen.
2) İlk konfigürasyonlu olan ben bilgisayarımda boyuna kilitlenmeler yaşıyorum (genellikle oyun oynarken.Fakat bu hemen hemen her oyunda olmakta) ve de genellikle mouse işlev dışı kalıyor.
Hazır söylemişken NFS3 ve NFS4 oynarken ekran kartımı tanıtmama rağmen oyunları 3Dfx desteği ile oynayamıyourum. Ne olacak benim halim!!!!
3) Acaba İnternet Explorer mı daha iyi yoksa Netscape mi?
4) İkinci konfigürasyonlu yani fallen'ın CD-ROM'undan acayip sesler geliyormuş. Normalde zaten sesli çalışan Creative Infra, bu sefer bayağı bir gürültü ve patırtı ediyor.Ne yapmalıyım?
5) mIRC için script nereden indirebiliriz?

—SÜLEYMAN ARAS ORTAÇ, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Süleyman;
PC Gamerkolik olman bizi mutlu etti. Hemen sorularını yanıtlayalım:
1) Internet te oynanabilir bir oyunun on-line özellikleri ile ilgili ayarlar öncelikle kendi Read me, multiplayer veya Online help gibi dosyalarında bulunur ve işin birinci aşaması bunları okumaktır. Sonra oyunun bulunduğu server adresine bağlanarak ve oynamak istediğin oyunu seçerek server e kayıt olma aşaması var. Bundan sonra da oyun CD'sini takıp oyun içerisinden internet play veya multiplayer seçeneği ile serverdaki aktif bir oyuna bağlanman yeterli.
2) Sadece mouse kilitlenmesi yeterli ayrıntıyı vermiyor açıkçası ama Windows dan kaynaklanan bir sorun olabilir ve bu durumda ne yapman gerektiğini tahmin etmişssindir. NFS3 ve NFS4 ün options menüsünde video driver olarak 3Dfx seç, ayrıca en son directx ve ekran kartı sürücülerini download etmeyi de unutma.
3) Bu soruya cevap verebilmek oldukça zor. Aralarında çok önemli bir fark yok. Seçim tamamen senin zevkine kalmış. İkisini de dene ve hangisi sana daha kullanışlı gelirse onu kullan.
4) Creative'in çoğu CD-ROM sürücüsünde bu tip sorunlara rastlamak mümkün. Özellikle kalitesiz no-name CD'lerde gürültü sorununun artması normal. Açıkçası bu sorunu çözebilmek için yapabileceğin bir şey yok. Dediğimiz gibi bu durum tamamen CD-ROM'un yapısından kaynaklanıyor.
5) mIRC scriptleri için *www.mircscripts.com* adresini bir ziyaret et.


Yeni bir sistem kuracaksanız, UDMA66 desteği sağlayan bir anakart seçmeniz çok isabetli olacak. Abit BE6 serisi buna en iyi örnek.

S **Arkadaşlar kusura bakmayın bu ara size çok fazla mail yolluyorum ama bu gerçekten çok önemli bir problem lütfen bana yardım edin. Konfigürasyonum: PII 233, 32 MB RAM, 16MB Diamond Viper V550 AGP ekran kartı, ESS ES 1869 Plug and Play Audio Drive ses kartından ibaret. Ben bir oyunu çalıştırmaya kalktığımda oyunun sesleri falan arka planda gayet normal çalışıyor ama ekran simsiyah çıkıyor.Bu sorunu düzeltmek için ben, CD sürücüsü (ATAPI CDROM diye gözüküyor) çalışırken CD yi çıkarıyorum ve mavi renkli hata mesaji çıkınca ESC basıyorum. Böyle yapınca görüntü geliyor. Örnek: *Diablo*'yu çalıştırdım. Oyunun introsunun sesini duydum. Intro bitti, menü açıldı. CD'den menü okumaya başladı. CD'yi çıkardım.Mavi ekran geldi "Bilmem ne seri numaralı *Diablo* CD sini CD ROM a koyunuz dedi. Ben de CD'yi koydum ve ENTER'a bastım görüntü geldi. Aygıt yöneticisinde iki tane ses kartı gözüküyor. Bir tanesi olması gereken yerde düzgün çalışıyor gibi. Bir tanesi de Diğer Aygıtlar kısmında ünlem işaretiyle gözüküyor. İkisi de 1869 Plug and Play audio drive olarak gözüküyor. Cevabınızı sabırsızlıkla bekliyorum.Şimdiden ilgilendiğiniz için teşekkürler...**

— ÖZGÜR ERPEK, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Özgür,
Yapman gereken aygıt yöneticisinde görünen iki ses kartını da kaldırmak ve bilgisayarını baştan başlatmak. Açılışta Windows doğru kartı görecek ve gerekli sürücüleri yükleyecektir.

S **Selam PC GAMER çalışanları, Çok başarılı bir dergi yaptığınızı söylemem gerekli. Bence hiçbir eksiğiniz yok. Birkaç sorum olacak. Bilgisayarımın anakartını, ekran kartını, işlemcisini değiştirmek istiyorum. Hem biraz ucuz olacak ve beni uzun bir süre idare edecek birşeyler istiyorum. Bu upgrade işlemini ne zaman yapabilirim? Sorularım bu kadar. Başarılarınızın devamını dilerim.**

— MARSWORM, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Marsworm,
Sorun pek ayrıntılı değil ama yine de sana şu gerçeği hatırlatalım: Hem ucuz, hem kaliteli, hem de uzun süre kullanacağımız bir bilgisayar parçası henüz icad edilmedi. Fakat yine de sana yardımcı olacak birkaç tavsiyemiz var: Bx chipsetli anakart, Celeron veya AMD'nin en azından 400Mhz hızındaki işlemcileri ve 16MB bir 3D kartı sanırız bütçeni zorlamadan yeterli performans alacağın bir upgrade seti oluşturacaktır.

S **Öncelikle, belirtmeliyim ki Türkiye'deki en iyi oyun dergisi sizin derginiz! Sizin biraz daha çok spor oyunlarına ağırlık vermenizi istiyorum.**
1) Benim bilgisayarım P III 450, 128MB RAM, 6.4GB Harddisk, Voodoo3 3000 AGP
17" Hyundai monitör ve 40 hızlı CD-ROM. Herkesin sorduğu gibi bu bilgisayar beni ne kadar idare eder?
2) Ses kartım SB Live!Value ve kendime iyi bir speaker sistemi almak istiyorum bana ne önerirsiniz (fiyatı uygun olsun)?
3) Vodoo3 3000 aldıktan sonra neden TNT2 ultra almadım diye kendi kendime sordum.
Sizce haklı mıyım?
4) FİFA2000'i aldım ve grafiklerine bayıldım. FİFA'da çözünürlük 1024x768'e kadar çıkıyor. Bu benim ekran kartımdan mı böyle yoksa her kartta bu kadar mı oluyor?
5) Kendime Mustek'in Steering Wheel'ını aldım ama pedalları tanıtamıyorum(pedalların tam takılı olduğundan eminim. Bana yardımcı olacağınızdan eminim eğer mümkünse e-mail'ime atar mısınız? Şimdiden teşekkürler.

— DENIZ ŞEN, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Deniz,
Önerilerini dikkate alacağımızdan emin ol. İşte cevapların:
1) Sistemin şu an için gayet iyi ve seni en az bir buçuk yıl idare eder.
2) SB Live! Value için piyasada pek çok marka hoparlör var ve bunların kalite ve fiyatları da çok değişken. Senin almak istediğin hoparlör için öncelikle şu kararı vermen gerekiyor; Yüksek kalite mi? Yoksa kullanışlılık ve uygun fiyat mı? Bizim cevabımız ise sırasıyla: Creative FPS 2000 ve Genius SW 4.1.
3) Voodoo3 3000 yanlış bir seçim değil. Ama TNT2'nin Voodoo3'e oranla bazı üstün yanları olduğu da bir gerçek. Örneğin 32bit render özelliği TNT2'de varken Voodoo3'de hala yok. Ama bugün için artık Voodoo3-TNT2 tartışması yapmak doğru değil. Biz senin yerinde olsaydık, "acaba GeForce alsam daha mı iyi olurdu" diye düşünürdük.
4) Bu sadece Voodoo3 3000'lere ait bir özellik değil. TNT2 ya da Savage4 çipli ekran kartları da bu çözünürlüğü destekliyor.
5) Bu gibi sorunlar driver sorunlarıdır. Her zaman olduğu gibi sana da Internet'ten Mustek'in sayfasını ziyaret etmeni öneriyoruz. **PCG**

CÜNEYT HALU



UZATMA DAKİKALARI

ADD-ONS • SENARYO DISKLERI • UPGRADE'LER • PATCH'LER

Bu ay biraz ondan, biraz bundan...

Kasım ayı genişleme paketleri açısından pek de verimli geçmiyor açıkçası... Ayın ortasına geldik, elimde yakında çıkacak paketler hakkında kısa bilgiler var. Bu aylık idare edeceksiniz.

Evet efendim, bir kez daha hoşgeldiniz. Hani bazı zamanlar olur, aynı anda 4-5 tane muhteşem oyun piyasaya çıkar ve siz de hangisini oynayacağınızı şaşırırsınız. Günleriniz gecelerinize karışır, perişan olur, acı çekersiniz. Hard diskinizde yer kalmaz, gidip Windows'un Paint'ini silmek zorunda kalırsınız falan... Böyle dönemler (her ne kadar oyunların hepsini birden oynamaya kalkışıp gözlerimizi 4 numara ilerletsek de) gayet verimli ve eğlenceli dönemler oldukları için ne kadar yorucu oldukları umurumuzda bile değildir. Ama bir de tam tersi söz konusu olabiliyor. Uzun zamandır çıkmasını beklediğimiz o oyunların piyasaya verilişi geciktikçe gecikiyor ve raflar saçma sapan oyunlarla dolup taşıyor. Eklentiler ve genişleme paketleri açısından durum daha da vahim... Bunlar zaten sürekli olarak çıkmadıkları için, piyasada çoğu zaman büyük eksiklikler yaşanabiliyor. Ben de köşemde ne yazacağımı şaşırıp kalıyorum.

İşte Kasım ayı da sanırım bu kısır dönemlerden biri... Aylardır çarşaf çarşaf reklamlarını gördüğümüz ve çıkmasını merakla beklediğimiz hiçbir genişleme paketi ortalıkta yok. Bu yüzden de bu yazımda sadece bir değil, tam dört değişik görev paketi hakkında kısa kısa bilgiler veriyorum. Oynama fırsatı bulduğum zaman daha ayrıntılı açıklamalarını da yazarım.

En başta *Settlers III: Quest of the Amazons* ile başlayalım. Bir defa oyunun reklamı çok güzel: "*Settlers*'da birşeylerin eksik olduğunu farkettik... Kızlar!" benzeri bir sloganları var. Bildiğiniz gibi *Settlers*, çok ayrıntılı ve incelikli hazırlanmış ve toplam 1 milyondan fazla satarak büyük başarı elde etmiş real-time türünde bir "god-sim" serisi; yani oyunda siz herşeye hakim olan bir tanrı rolündesiniz. *Settlers III* için hazırlanmış olan *Quest of the Amazons* adlı bu genişleme paketinde ise tonla yenilik var. Hemen belirtmek istiyorum, oyunun demosu Internet üzerinde yayınlandı ve demoyu oynamak için orijinal *Settlers III*'e sahip olmanız gerekmiyor. En başta birçok yeni video görüntüsü ve Amazon ırkının özelliklerini iyice öğrenebilmeniz için tam 10 tane tek kişilik harita geliyor. Ayrıca online oyunlar ve multiplayer kapışmalar için 10 tane de multiplayer harita eklenmiş. Yani anlayacağınız, sanki yeni bir *Settlers III* almış gibi olacaksınız. Ayrıca *Quest of the Amazons* CD'siyle birlikte yeni bir bölüm editörü de geliyor. Tamı tamına 39 tane yeni bina çeşidi, yeni manzaralar ve yerşekilleri de cabası... Amazon ırkına özgü 8 yeni büyü de büyü haznenize eklenecek. Thief adlı yeni bir birim sayesinde düşman bölgesini gizlice araştırabiliyor ve düşmanınızdan silahlarını, altınlarını çalabiliyorsunuz. Oyuna herbiri 12 görev içeren iki tane de yeni senaryo ekleniyor. Böylece ister Mısırlılara, ister Romalılara, isterseniz Asyalılara karşı mücadele etme şansına sahip oluyorsunuz. *Quest of the Amazons, Settlers* hastaları için bulunmaz Hint kumaşı niteliği taşıyabilir. Oyuna yabancı olanlar ise büyük ihtimalle oynamaya değer bulacaklar.

Real-time stratejiyle başladık, öyle devam edelim. Bundan yaklaşık 10 ay önce Sid Meier, *Alpha Centauri*'yi piyasaya sürerek tüm zamanların en iyi strateji oyunu programcısı olduğunu bir kez daha kanıtlamıştı. Bugünlerde ise *Sid Meier's Alien Crossfire* adlı genişleme paketinden bahsediliyor. Piyasaya çıkmasına çok az bir zaman var, belki siz bunu okuduğunuz zaman çıkmış bile olabilir. Oyunun aynen *Alpha Centauri* gibi bağımlılık yaratacağı söyleniyor. Yeni görev paketimizde bir sürü yenilik var. En başta iki tane ek uzaylı ırkı geliyor, ancak bunları oynamanın hiç de zevkli olmadığını haber aldık. Oyuna başlangıçta çok güçlü başlıyorlar, ancak sonradan onlarla oynaması hiç de eğlenceli olmuyor. Ayrıca tam beş tane de yeni insan ırkı var, ama bunların güç dengeleri pek iyi ayarlanamamış. Nautilus Pirates, Free Drones ve Cybernetic Consciousness grupları ilk oyundaki bütün ırklardan daha güçlü. Grafikleri de çok renkli ve güzel. Ancak oyun-

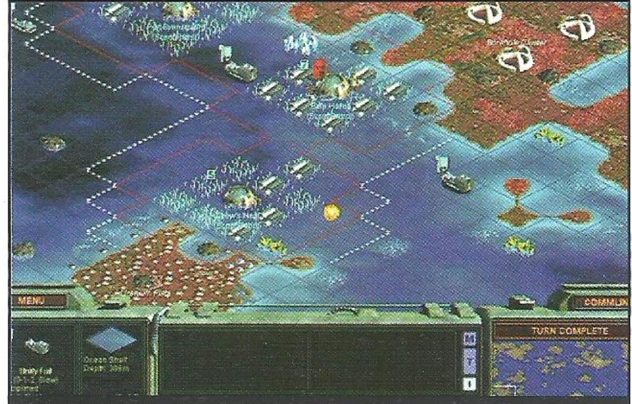


Thief Gold'un çıkmasını uzun zamandır bekliyoruz. Hatta bu köşede ikinci bahsedişim oldu, ama oyundan henüz eser yok. Sadece demosu çıkmış durumda.



Settlers III için hazırlanan Quest of the Amazons adlı genişleme paketinde, ilk oyunda biraz "es geçilen" hatunlara hak ettikleri önem verilmiş!

da bütün ağırlık yine eski ırklarda yoğunlaşıyor. Bunun dışında, Firaxis'teki tasarımcılar oyuna atmosfer katma işini gerçekten iyi biliyorlar. Bu kadar güzel laf edip de oyunun zayıf yanlarına değinmemek tabii ki olmaz. Seslerin zaman zaman karışması ve yanlış mesaj gönderilmesi gibi ufak tefek ve oyunu etkilemeyen hataların yanında, havadan indirmelerde yaşanan ya da bir üssü ele geçirirken ortaya çıkan daha ciddi problemler de var. Ayrıca oyunla birlikte gelen görev editörü de (tabii Eidos'un *Braveheart*'ından sonra) "en kararsız çalışan program" ünvanını almaya en büyük aday. Bir de oyun CD'si içeride olmadan çalışmaması gibi bir saçmalık var. Orijinal *Alpha Centauri*'de bile böyle birşey yoktu ve laptop bilgisayarlar için son derece kullanışlıydı. *Alien Crossfire*'ın kurulumu sırasında orijinal *Alpha Centauri* de değiştiriliyor ve artık onu da CD'siz oynayamıyorsunuz. Tabii bunlar birkaç yama ile giderilebilecek şeyler ve fazla kafaya takmamak lazım. Sonuçta Sid Meier'ın yarattığı başka bir eser daha var önümüzde. Oyunu uzun uzun oynama fırsatı bulduğum zaman daha ince detaylara da gireriz.



Sid Meier's Alien Crossfire, Alpha Centauri'den aldığımız zevki aynen devam ettirerek birçok yenilik getiren bir ek paket.

Bu arada geçen ay size *Thief Gold* hakkında birşeyler yazabileceğimi söylemiştim hatırlarsanız. Oyunun demosunu Internet'ten çektim ve kurdum; giriş kısımları ve Garrett'ın görevi açıkladığı bölümler yine eskisi gibi gizemli ve karizmatik. Ancak maalesef çok fazla oynayamadım, araya başka şeyler girdi. Bu oyun hakkında söyleyebileceğim şeyler şimdilik çok sınırlı, ancak şunu rahatlıkla belirtebilirim ki *Thief*'i *Thief* yapan bütün unsurlar olduğu gibi mevcut. Easy seviyesinde bile evlere paldır küldür dalmaya kalkışırsanız hemen enseleniyorsunuz, o yüzden her zamanki gibi "*Thief* stili" oynamanız lazım, yani sessiz ve derinden... Oyuna başladığımızda kendimizi bir evin girişindeki muhafızların konuşmasına kulak misafiri olurken buluyoruz. İçeri girerken parola söylenmesi konusunda kısa bir tartışma yaşanıyor ve sonunda kapıdaki muhafız diğerlerini içeri almaya razı oluyor. Biz de ne yapıyoruz? Üçü de arkasını dönmüş haldeyken sessizce kapıya doğru yürüyor ve onlarla birlikte içeri süzülüyoruz (zaten bunu yapamazsanız kapı sonsuza dek kapanıyor ve görevi en baştan yüklemeniz gerekiyor). Gerisi ise alıştığımız ve sevdiğimiz klasik *Thief*... İtiraf etmem gerekirse evin içinde fazla dolaşmadım, sanırım oyunu oynadığım sırada pek *Thief* havamda değildim. Gelecek sayılarda bu konuda daha ayrıntılı olarak konuşuruz sizlerle...

Bu seferlik de bu kadar millet... Gelecek ay yeniden görüşene kadar hoşçakalın. Şu *Diablo II* ile *Quake III* de çıksın artık! Sıkıldım beklemekten! Ben de *Rogue Spear* ve *Homeworld* ile zaman geçiririm o zamana kadar...

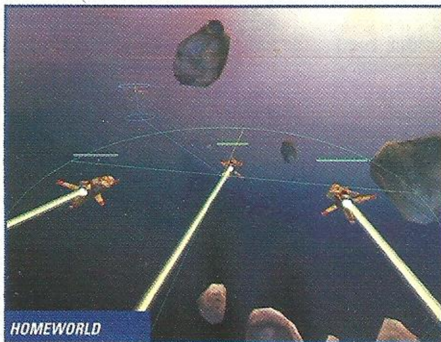
PCG

PATCH'LER

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME build 442 (Psygnosis): Bir sürü düzeltme ve ekleme içeren dev gibi bir yama. Multiplayer düzeltmeleri şunlar: DirectPlay tabanlı network kodu Winsock (TCP/IP ve UDP) ile değiştirilmiş. Bant genişliği azaltılmış ve modem desteği sağlamlaşmış. Artık bir takıma katıldığınız zaman skorlar görüntüleniyor. Dedicated server artık Windows NT altında da çalışıyor. Oyun içinde yapılan düzeltmeler de şöyle: Blue Energy Bow patlamalarının etki alanı ve verdiği hasar artmış. Green Energy Bow'la attığımız oklar da uzun mesafeden güdümlü olarak gidiyor. Ring of fire ve lightning axe'in verdiği hasar azaltılmış. Diğer düzenlemeler arasında daha iyi joystick/gamepad desteği, 3D benchmark özelliği, bölüm başlarında otomatik kaydetme ve "nightmare" zorluk seviyesinin eklenmesi sayılabilir.

HOMEWORLD V. 1.03 (Sierra Studios): Daha önce Windows 9x altında hiçbir Nvidia TNT kartı için OpenGL desteği yoktu. Artık Win98 için bu destek sağlanmış, ama Win95'te yok. Firewall'ları otomatik olarak algılamakta ortaya çıkan sorun da giderilmiş.

KINGPIN V. 1.21 (Xatrix): Yapılan düzeltmeler arasında yüzde 20'lik bant genişliği azaltması ve takım arkadaşları arasındaki spawning sorunlarının giderilmesi bulunuyor.



HOMEWORLD

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN V. 1.13 (Westwood Studios): Bu yama birçok hatayı düzeltmesinin yanısıra, multiplayer ve skirmish'teki güç dengesi sorunlarına da çözüm getiriyor. NOD toplarının ateş hızı azaltılmış, hasarları ise yüzde 20 oranında geri çekilmiş. NOD SAM sitelerinin güç gereksinimi iki katına çıkmış. GDI disk atıcılar öldürüldükleri zaman patlayarak yakındaki birimlere zarar veriyorlar. Concrete ve Firestorm duvarları da lazer duvarları gibi inşa ediliyor.

MECHWARRIOR 3 V. 1.2 (Activision): Düzeltilen hatalar: PCI ses kartlarında (mesela Sound Blaster Live! Ve Sound Blaster PCI 128 gibi kartlar) duyulan çatırdama ve cızırtı sesleri giderilmiş. Cauldron Born, Puma, Supernova ve Vulture konfigürasyonlarında normal Heat Sink'ler yerine Double Heat Sink'ler bulunuyor. Multiplayer değişiklikleri arasında da şunlar var: multiplayer chat penceresinde büyük harfle hızlı hızlı yazdığınız zaman program artık kilitlenmiyor. Bir oyuncu ölüp yeniden başladığı zaman silah konfigürasyonu kaydediliyor. Getirilen yenilikler de şöyle: Yeni haritalar ekleme imkanı sağlanmış. Multiplayer gecikmeler ve paket kayıpları önemli ölçüde azaltılmış. Durgan City ve Spaceport adlı yepyeni iki multiplayer haritası eklenmiş.

RE-VOLT V. 1.1 (Acclaim): Giderilen hatalar: Komut satırında –sli yazarsanız Voodoo SLI sorunları gideriliyor. Artık multiplayer'da kullanıcı tarafından yaratılan pistleri de seçebiliyorsunuz. Eski kullanıcı pistlerini yeni biçime dönüştürmek için editör klasöründeki UpdateTrack.exe dosyasını çalıştırın. Pist editöründe hazırlanan pistler artık iki katı büyüklükte kullanılabiliyor.

PRINCE OF PERSIA 3D V. 1.1 (Mindscape): Düzeltmeler: Çarpışma ve kuvvet sorunları (akıntıya karşı yüzmek ya da nesneler tarafından itilmek gibi), savaş ve yapay zeka problemleri giderilmiş. Görüntü kamerası düzeltilmiş. Ayrıca bu yamayı yüklediğinizde her bölümün başında oyun otomatik olarak kaydedilecek.

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE WWW.PCGAMER.COM ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA



Homeworld'ün düşündürdükleri

Bir Asimov romanını hatırlatan ve Real Time Strateji'ye bir güneş gibi doğan Homeworld, hikayesi, olağan üstü grafikleri ve ses efektleriyle acaba gerçekten yeni bir şey mi?

Sizlere çok iyi biliyorsunuzki *PC Gamer* ofisinde iki tane çok tutulan rakipsiz oyun var: *Rogue Spear* ve *FIFA 2000.* Bu iki oyun öylesine çok oynanıyor ki ofisin network'ü daima bu oyunları oynayan en az iki kişiyi barındırıyor. Dergide muhasebecisinden, caycısına hemen herkez bu oyunların başında. Üstelik birde ne deseler beğenirsiniz; "şu yaptığınız *Rogue Spear* incelemesi iyide şurasını şöyle yapsak nası olur". Hadi bu neyse ya derginin temizlik işlerini yapan Fatma teyzenin başıma dikilip "ama yavrım pende iki denecik ateş ediverem mi?" demesine ne buyrulur. Tamam suratmızı yumuşak gördünüz ama her şeyin bir bileni var değilmi hem *PC Gamer*'ın bir ay öncesinin oyunlarına takılmasına ve dahası zaten çok ender başına geçebildiğim network'ün her daim meşgul olmasına kesinlikle göz yumamazdım. Nitekim öylede oldu tüm *FIFA2000* CD'lerini sakladım *Rogue Spear*'larıda arşivdeki platform oyunlarının arasına gizledim ve tüm PC'lere *Homeworld*'ü yükleyip ikinci bir emre dek *Homeworld* ve *Revenant* hariç bir oyun oynanmasını yasakladım.

Pek çok kişi real time straretijinin bir atımlık kurşunu kaldığı fikrinde. Ancak *StarCraft* (başka sayacak bir oyun bulamamak ne kötü. Belki Hemen *Age of Empires* diyeceksiniz ama ben o oyunun gerçek anlamda hiç bir orjinal yönü olmadığını düşünüyorum. Özellikle de multiplayer açısından bakarsak, *Red Alert*'in tank saldırısına kısılması gibi *AGE*'ninde bir zaman yarışına dönüştüğünü görüyoruz. İnsanlar stratejiden çok bilmem kaçıncı dakika da bilmemne çağına atlamanın yarışındalar.) bu türün eğer yaratıcı ellerde şekillendirilir ve bilgisayar sistemlerindeki gelişmeye paralel bir seyir yaklarsa gelecek vaat ettiğini göstermişlerdi. Bu günlede de diğer bir oyun real time stratejinin ölmediğini haykırıyor. Elbette *Homeworld*'den bahsediyorum.



İşte bir taşla iki kuş diye buna denir. Lazer hedefi delip geçerek arkadaki gemiyi de vuruyor.

Günümüzün oyuncuları artık oynadıkları oyunun gerçekliğine daha çok inanmak istiyorlar. Herşey sadece bir çeşit kaynağı toplayıp, birimleri dizip daha sonrada çarpıştırmaktan ibaret olmamalı. Oynadığınız oyunun gerçek anlamda bir hikayesi olduğunu ve bu hikayenin bu dünyada değilse bile bir yerde bir şekilde yaşanmasını olası olduğunu ve oynarken düpedüz bu olayları yaşadığını hissetmek bir oyuna neler katabileceğini görmek istiyorsanız *Homeworld*'e bir göz atın derim. Şu ana dek beni gerçek anlamda duygusal olarak içine çeken yalnızca iki oyun oldu: *Senatarium* ve *Homeworld. Senatarium*'da hastalıktan ölen kızkardeşle yeniden buluşulan o şaheser sahne, oyunlar tarihinde gerçekten yıldızın parladığı bir an. *Homeworlde* de her ne kadar *Senatarium*'daki kadar yoğun bir şekilde olmasa da umulmadık hislerin içinde oyuna kaptırmış şekilde buldum kendimi. Hiper uzay atlamasıyla geri dönüp dünyanızı yokedilmiş bir şekilde bulduğunuz ve kalan bir kaç yüzbin insanı kurtarmaya çalıştığınız bölümü oynarken gerçekten dünyamızı sebepsiz yere yok eden, tarifi mümkün olmayan bu suçu işleyenlere karşı inanılmaz bir hınç duyarak savaşırken buldum kendimi. İşin gerçeği bir real time stratejiden bunu hiç ummazdım. Harika bir kurgu ve yoğun müzikler insana neler yapabiliyor baksanıza; kalkıp ekrandaki piksellere hınç bağlıyorsunuz. Gerisi bana kalırsa hiç ama hiç çarpıcı değil. Bu oyunu ne görkemli grafikleri ne de tam anlamıyla yeni bir ortam olan uzayda geçmesi başarılı kılıyor. Oyunu özel kılan sizi gerçekten hikaye dahil hissettirebilmemesi, amacınızın tek tek savaşları kazanmak değil mutlak bir asıl hedefe ulaşmak olması, yoksa kaynak toplama, araştırma yapma gibi şeylerin kuşkusuz hiçbiri yeni değil. PCG



Ne savaş ama. Muhteşem 3D motoru sayesinde bundan daha güzel anları yakalamak mümkün.



Piyasaya Kan Geldi!

Bildiğiniz gibi uzun süredir ölü olan adventure dünyası *Outcast*'in çıkmasıyla canlanma yolunda ilk adımını atmıştı. Şimdi ise sıra sabırsızlıkla beklediğimiz *Omikron*'a ve *Nocturne*'e geldi. Belki de siz bu satırları göz atarken bu iki süper oyun çıkmış olacak.

Geçen yazımın sonlarına doğru *Homeworld*'den birazcık bahsetmiştim. Şimdi bu oyuna birazcık daha dalalım. Sanırım *Diablo,* RPG dünyasına nasıl yeni bir soluk getirdiyse *Homeworld* de RTS dünyasına aynı şekilde daldı. Kendi dünyalarını bulmaya çalışan bir ırkın mücadelesini içeren *Homeworld* şiirsel bir giriş yaparak sizi ekran başına kelimenin tam anlamıyla mıhlıyor. Sakın oyundan aldığımız screenshot'ların demolardan olduklarını sanmayın; onlar bizzat oyunun içinden, çarpışmaların tam göbeğinden alınmış kareler. Sadece bu olay oyunun grafiklerinin ne kadar üstün olduğu hakkında size bir fikir vermiştir umarım.

Arayüzü çözmek ve kamera açılarına hakim olmak için biraz tutorial takılmanızı tavsiye ederim; ayrıca bilgisayarınıza DirectX 7.0'ı yüklerseniz çok daha rahat ederseniz. Oyunun atmosferine öyle bir kaptırıyorsunuz ki her an kendinizi Death Star'a saldıran bir filonun komutanı gibi hissedebilirsiniz. Aslında bu oyuna da incelemeler bölümünde geniş bir yer ayrıldığı için gevezeliği bırakıp biraz da dört gözle beklenen *Ultima Online 2*'den bahsedeyim.

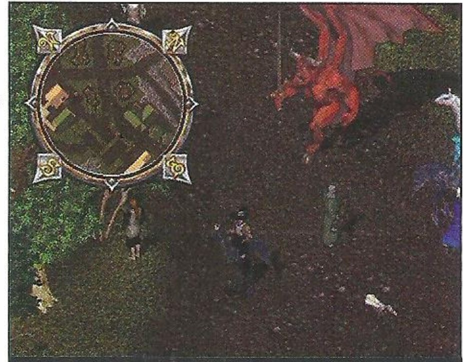
> Sanırım *Diablo*,devrim yaratan yenilikleri ve olağanüstü havasıyla, RPG dünyasına nasıl yeni bir soluk getirdiyse *Homeworld* de RTS dünyasına aynı şekilde daldı.

Origin önceleri oyun hakkında pek bir ipucu vermezken şu sıralar dünyanın en iyi online RPG'si hakkındaki soruları cevaplamaya başladı. Artık Britanya aleminin tamamını 3D olarak arşınlayabilirsiniz. Oyunda *Ultima IX: Ascension*'ın motorunun kullanılacağını öğrendik. Tabii bu durum *Ultima Online 2*'nin singe-player olacağı anlamına gelmiyor. Firmanın amacı insanların interaktif ilişkiler kurup maceradan maceraya koşabilecekleri sanal dünyalar inşa etmekmiş; yani bilgisayar başından kalkmayanları bir anlamda sosyalleştirmek (saçma!). Sosyalliği sanal alemlerde aramaktansa kişiliğimde ya da gerçek dünyada aramayı tercih ederim.

UO2 birçok yeniliği de beraberinde getirecek gibi gözüküyor. Daha çok yaratık, daha geniş bir oyun dünyası, farklı dövüş biçimleri bunlardan sadece birkaçı. Çarpışmalardaki standart kılıç sallamanın yerini hareket yakalama tekniğinin kullanıldığı çok daha gerçekçi hamleler alacakmış. Büyü sistemi hakkında ise şu anlık bir yorum yok.



Motor alevi ve iyon ışını efektleri insanın gözünü alıyor.

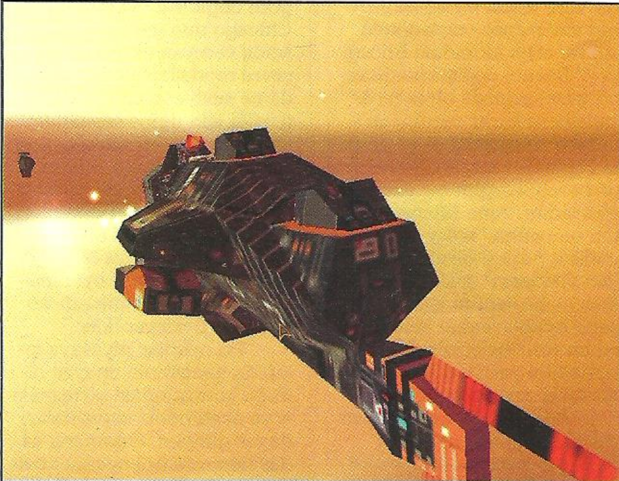


Artık Ultima Online'ın izometrik grafikleriyle vedalaşıyoruz galiba.

Oyun hakkında bildiğimiz en önemli şey söz konusu 3D dünyanın, online RPG aleminin iki devi olan *EverQuest* ve *Asheron's Call*'dan bile çok daha fazla aksiyon içereceği. Başka ilginç bir durum da oyundaki canavarların Todd McFarlane (Spawn'un yaratıcısı) tarafından tasarlanacağı. Bu tip havada laflardan başka Origin'den daha fazla bilgi almak şimdilik zor gibi. Bence *Ultima Online 2* fanatiklerinin ağızlarını bir karış açık bırakmak için şu önümüzdeki bir yıl içinde çok daha fazlasını yapmalı. Yine de şüphesiz 3D online RPG dünyasında yeni bir çığır açacak olan isim Origin'den ve *Ultima*'dan başkası değildir.

Aslında şu an deli gibi bu yazıyı bitirip *Omikron*'un başına geçmek istiyorum (özellikle David Bowie'nin oyun içindeki müziklerini ve tabii ki kendisini acayip merak ediyorum) ama şu aralar maalesef *Nocturne*'deki büyüleyici vampir gelinlerin kökünü kazımakla meşgulüm. Anlayacağınız "I'm deranged".

PCG



Görselliğin dibine vurmak diye buna denir herhalde.

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN • AKSİYON



Chicago'da kaybolmak...

Midtown Madness'daki etkileyici 3D modellemeler sayesinde, oyundaki mekanları incelemek, rakiplerimle ve de polislerle köşe kapmaca oynamaktan çok daha zevkli geldi.

PC GAMER ailesine yeni katılan Bonus Players grubunun bir elemanı olarak hepinize kocaman bir merhaba! Bu köşeyi kapmış olmanın mutluluğu ile sizlerle, içinde yalnızca hareket, macera ve heyecanın olduğu oyunların dünyasında bol bol yolculuğa çıkacağız. Öncelikle sizlere nasıl bir oyuncu olduğumu bir iki madde ile anlatacağım ki ilgi alanının dışında olan vatandaşlar kolayca bölgeyi tahliye edebilsin.

Yeni oyungezerinizi tanıma kursu madde bir: Bu adam asla Strateji sevmez, oynamaz ve oynayanlara da acır! (Bu olay ileriki aylarda tarafımdan açıklanacaktır.)

Madde iki: RPG, Simulasyon, Aksiyon, First-person-shooter,Tüm *FIFA* serisi (Ha haayt! Sıkı dur Cem!) ve Tüm otomobil yarışları bu adamın oynadığı oyun tipleridir. Sorusu olan? Yok! Güzeel!

Eveet bu aççık seççik girişten sonra hemen ilk yolculuğumuza çıkalım. Son zamanlarda hepimizin de şahit olduğu üzere biribirinden güzel araba yarışı oyunları arz-ı endam etmeye başladı. Tabii ki hepsi de derginiz *PC GAMER* oyuncuları tarafından bir güzel oynandı ve de yorumlandı. Nacizane oyungezeriniz de bunlardan *Midtown Madness* ile haşır neşir olma fırsatını yakaladı ve çok mutlu oldu. Neden *Midtown Madness* sorusuna gelince..(pardon sormuş muydunuz?) Öncelikle şunu söyleyeyim, Microsoft'un yaptığı yarış oyunları ve simulasyonları benim her zaman ilgimi çekmiştir, ayrıca dergide Chicago'yu görmüş olan tek zat bendeniz olduğu için (şans işte) ve bu oyun da gerçek Chicago mekanlarını ve de haritasını kullandığı için bende diğerlerinden çok daha fazla ilgi uyandırdı. Oyunu alır almaz hemmen direksiyona geçtim veee.. Hayır hayır gazı köklemedim tabii ki, sadece gezintiye çıktım. Kullandığım Beetle'ın da hiç önemi yoktu, çünkü amacım Chicago'da tüm trafik ışıklarına uyarak, yayalara yol vererek, çevreyi koruyup çimenlere ve parklara dalmayarak, sakin sakin gezinmekti. Ben monitördeki mekanlara bakıp bakıp, "Off yaa aynısı ya, işte bakın bakın ben şuradaki binaları biliyorum, şuradaki cafeye gittim" diye sayıklamalarım bizim dergide bayağı bir alay konusu oldu. Ama ne yapalım insan bir oyunda "gerçekten gerçek" mekanları görünce heyecanlanıyor.

Midtown Madness'tede yine pek çok oyunda olduğu gibi yoğun bir trafik yok. Bu da beni yine pek çok oyunda olduğu gibi sinir ediyor. Bu tip oyunlarda amaç, gerçek hayatta (hele hele İstanbul'da) yaşayamadığın o "yoğun trafiğe rağmen diğer arabalarla kapışmak" fantazisini mahvediyor. Sanki sokağa çıkma yasağı varmış ve siz de o gün arabanızla gezintiye çıkmışsınız manzaralarından inanın artık bana fenalıklar gelmeye başladı. Ama sırf Chicago'nun hatırına bunları görmezden gelip oyuna Cruise modunda devam ettim..

Microsoft oyunlarındaki genel AI (Artifical Idiot!) sakatlıklarına rağmen, oyundaki mekanları incelemek bana rakiplerimle ve de polislerle köşe kapmaca oynamaktan çok daha zevkli geldi. Güçlü 3D motorunun etkisini araçlardan ziyade çevre ve yapılarda görmeniz zaten bilinen Microsoft standardı ama *PC Gamer* çetesi olarak anlamadığımız şey, neden aynı kalitede araç modellemesini Microsoft'un beceremediğidir. (Sevgili Bill Gates, adamlarına söyle, arabaları ayna gibi parlatmak iyi bir yarış oyunu için yeterli değildir.)

Her neyse, Chicago'da bir süre (uzun bir süre) gezinip anılarımızı tazeledikten sonra, artık altımdaki Böceği (VW Beetle) değiştirmeğe ve bu güzel şehirde biraz terör estirmeye karar verdim ve hemen AI abilerimle şöyle eski Formula1 tecrübelerimi gösterebileceğim bir yarış ayarladım. Ama Microsoft zaten bu oyunu "kolay olsun, maksat gezinti olsun, oynayan bıkmasın" şeklinde bir anlayış ile yaptığı için önceki yarış oyunlarından kalan bir takım tecrübelerinizi kullanırsanız tüm yarışları kazanmanız fazla zor olmuyor.

Midtown Madness'in en çok eleştirilen yanı ise hiç kuşkusuz yetersiz araç sayısı ve modeli. *NeedForSpeed* canavarlarının yanında oldukça sönük kalan bu arabalarla (FreightLiner marka Tır bunların dışında, o ayrı bir lezzet.) zaten fazla bir oyun zevki almanız beklenemez ama yeterli seviyedeki oynanabilirliği ve çok gerçekçi olarak tasarlanmış 3D çevre modellemeleri sayesinde (ve tabi Chicago'nun hatırına) oyun yine benim saatlerimi çalmayı başardı. Her yarış oyununun farklı müşterileri olacağını iyi hesap eden Microsoft, popüler bir Amerikan şehrinin gerçek modellemesini kullanarak tüm yarış severleri ortak bir noktada toplamayı düşünmüş ve iyi de yapmış, çünkü piyasaya birbiri ardına çıkan yarış oyunlarının hemen hepsi de Amerika'nın popüler şehirlerinin birebir modellendiği mekanlarda geçiyor ve bu da sanırım geçmiş yılların tartışmasız otoritesi olan *Need For Speed* in tahtını sallayacak.

Fakat siz yine de benim söylediklerime tamamen inanmayın. Eğer sıkı bir yarış oyunu karşısında ter dökmek, klavye-joystick- direksiyon v.s. parçalamak istiyorsanız inanın *Midtown Madness* size göre değil. Bu oyun tamamen Chicago'nun gerçek mekanlarında cereyan ettiği ve de 3D çevre modellemesinin şu anda ne seviyede olduğunu gösterdiği için ilginç sayılabilir. Çok gerçekçi bir yarış oyununu, ya da bilumum Dreamcar'ların alabildiğine gazladığı pistleri görmek isteyenler: *NFS: Motor City, Touring Car Challenge* veya *Nascar Racing 3* gibi daha oynamadan insanı heyecanlandıran oyunları bekleyecekler.

Bu oyunlar piyasaya çıkıp da hangisinin en iyisi olduğu konusundaki tartışmaları ve akabindeki kapışmaları duyar gibiyim. O zamana kadar hepinize bol oyunlu ve de heyecanlı günler.

PCG



" Özür dilerim tüm Chicago halkı. Yukarıdan manzara nasıl görünüyor diye merak ettim de..."



AHMET BAKİOĞLU

EŞİKTEKİLER

3D ACTION • MODLAR • DEATHMATCH • KLANLAR • TRENDLER

3D Belgeseli

Valve'ın *Half-Life*'ı bir oyundan daha çok sanki sinematik bir şölen gibiydi. *Team Fortress 2* ile Valve tekrar bu işin nasıl yapılacağını herkese gösteriyor.

Ben Ahmet. *PC GAMER* ekibinin yeni bir üyesi. Selam!

'Ahmet' kim? Bunun cevabını bu konuda en bilgili ve en taraflı olan; ve zaten görevlerinden biri bu köşede kendini *PCGAMER* okurlarına tanıtmak olan benden öğreneceksiniz.

İlk bakışta sıradan, en zevk aldığı hobilerinden biri tembellik olan ve bunun bir uzmanlık alanı olarak görülmesi için uğraş veren, hiç umulmadık taraftan insanlara ve olaylara yaklaşan, birbirine çelişik olduğu halde insanlar tarafından hem mütevazi hem megolaman olarak garip görülen biriyim. Ama bu hayat açısından özelliklerimden elbette ki hiç ilgilenmeyecek ve etkilenmeyeceksiniz çünkü konumuz BİLGİSAYAR OYUNLARI.

İşte şimdi herşey değişti. Normalde, yanlız bırakıldığında hiç konuşmayan ve temel gereksinimler dahil hiçbir şey yapmayan, kayıtsız şartsız her türden eylemi gereksiz bulacak kadar tembel olan ben, birisinin bilgisayar oyunlarından konuşmaya başladığını işittiğim an gözlerim parlar, beynim tam kapasite işlemeye başlar, Temel Reis'in ıspanağa kavuştuğundaki gibi tüm kaslarıma insanüstü bir enerji yayılır; karşısındakini korkudan titretecek iddialarda bulunan, rüyalarında rakibini gelmiş geçmiş bütün oyunlarda tek tek 100'e 0 yendiği için zevkten çıldıran, gözü dönmüş bir megolamana dönerim.

İnsanların leylekler tarafından dünyaya getirildiğini düşündüğüm çok küçük yaşlarda babam tarafından bana karne ödülü olarak (yoksa benim karşı konulmaz ısrarım mı deseydim?) alınan 'Commodore 64', benim için bir açıdan hayatın başlangıcıydı.Bu makine ile çok yoğun günler geçirdim. Kötü canavarları yok edip dünyayı ve iyileri kurtardıktan sonra kendimi bir dünya kahramanı ilan etmiştim. Bu dünyada benim için yapacak fazla birşey kalmamıştı, taa ki bir arkadaşımın 'Amiga 500' almasına kadar. Amiga çok az oyun yükleme zamanı gerektiren özelliği ve mükemmel oyunlarıyla bir anda tüm dikkatimi babama yöneltmeme neden oldu. *Kick-off, Another World, Wings, Pirates, Civilization, Settlers ...* gibi oyunlar Amiga'yı benim için ölümsüz yaptı. Amigacılar başka hiçbir bilgisayarın Amiga'yı geçebileceğine ihtimal vermiyordu, fakat Amiga haksız bir şekilde PC' lere boyun eğmek zorunda kaldı.

Teknolojinin hızla gelişmesi, zaten gelişmeye açık olan PC' lerde kendini gösterdi. İlk 'Pentium'la beraber kaliteli PC oyunları süreci de başladı. Bu sürecin yeni başladığı zamanlar daha önceki hiçbir oyuna benzemeyen bir oyun çıktı: *Wolfenstein (Escape from the Wolfenstein).* Oyunun konusu size belki sıradan gelebilir. İkinci dünya savaşı sırasında B.J. Blazkowicz görevini yerine getirmeye çalışan askeri bir terminal hareket araştırıcısıdır (Bu sizsiniz). Ama ufak bir problem vardır: Naziler tarafında kaçırılmış, işkence görmüş ve Wolfenstein Kalesi'nde tutsak edilmiştir. Burada siz devreye giriyorsunuz. Artık Nazi zindanlarından kaçmak için herşeyi yapmalısınız.

Bu oyunu daha önceki oyunlardan ayıran bir özelliği vardı. Oyunda canlandırdığınız kişiyi kendi gözlerinden yönetiyordunuz. Oyunun devrim yaratan, 3D Shooter tarzının doğmasını sağlayan bir 3D motoru vardı. *Wolfenstein* ile oyunun içine giriyordunuz. Daha önce hiçbir oyunun yaratmayı başaramadığı heyecanı, hem çok karışık koridorlarda kaybolmamaya çalışarak ilerlerken, hem de tek amaçları sizi gebertmek olan Nazi'leri etkisiz hale getirirken (delik deşik ederken) yaşıyordunuz.

Belki insanlar Nazi'leri silmek istiyordu. Belki oyunun grafikleri çok detaylıydı ve alışılmamıştı. Sebebi ne olursa olsun *Wolfenstein 3D*, oyunu geliştiren id Software'e sayısız ödül kazandırdı. *Wolfenstein*'ın 250,000 'den fazla kopyası satıldı. Milyonlarca kişi oyunun shareware versiyonunu oynadı. *Wolfenstein* standartları yükseltti, dünya oyun sanayisinin yoluna şekil verdi. 3D Shooter, *Wolfenstein* ile doğdu.



Wolfenstein 3D'de Nazileri vurmak zorundaydınız... Hımm! Demek ki bu oyun Almanya'da pek fazla oynanmadı.

Wolfenstein depreminin etkisi henüz geçmemişken *Doom* isimli diğer bir 3D Shooter oyun piyasaya çıktı. Şu anda bir çok kişi 3D Shooter'ın *Doom* ile doğduğunu düşünüyor. Belki bunun sebebi *Doom*'un (daha yüksek donanım gerektirdiği için) grafiklerinin biraz daha gelişmiş olması ve oyunda *Wolfenstein*'a göre daha fazla renk ve vahşet olmasıdır. *Doom* ile *Wolfenstein* motorları birbirine çok benzemesine rağmen, eski 3D'ler söz konusu olunca *Doom*'un *Wolfenstein*'a göre fanatiği daha fazla. (Ben *Wolfenstein* derim, çünkü gece oyun oynarken ekranda kan gördüğüm zaman bana gerçek bir korku yaşatan ilk oyundur.)

Daha sonra birçok 3D oyun çıktı. Zaman geçtikçe bilgisayar teknolojisi kendine sahne olarak 3D oyunları seçti. *Duke, Quake, Unreal, Shogo, Sin, Blood* gibi birçok 3D hızla hard-disklerimizde ve beyinlerimizde yer kaplamaya başladı. Bu oyunlar hep çıtayı yükseltmeye çalıştı ama bunu bir yıl önce Valve firmasının *Half-Life*'ı başardı. Canlı 16-bit dokular, dahice yapılmış ışıklandırmalar, karakterlere mükemmel bir canlılık ve parlaklık veren chrome-mapping özelliği, animasyon temeli olarak iskelet sistemi, gerçekten farksız ortamı *Half-Life*'ı en iyi 3D Shooter yapıyor.

Şu sıralar yine en iyi 3D'lere aday bir oyun daha var: *Team Fortress 2.* Bu oyun yakın bir gelecekte internette oynanan en popüler oyun olabilir. Valve'ın *Half-Life*'ı bir oyundan daha çok sanki sinematik bir şölen gibiydi. *Team Fortress 2* ile Valve tekrar bu işin nasıl yapılacağını herkese gösteriyor. İnternet bağlantınız olmasa bile bu oyundan çok fazla zevk alabilirsiniz. Yapay zekanın kontrolündeki takım arkadaşlarınız ve rakipleriniz size gerçekçi bir zevk yaşatabilir. Bu oyun uzun zaman popülerliğini koruyacak.

Bu ay 3D Shooter'ların daha çok geçmişi hakkında bahsettim. Bundan sonraki sayılarda 3D' ler hakkında her türlü geyik, haber ve yorumları bu köşede bulabilirsiniz. **PCG**

ÜMİT ÖNCEL

MASAÜSTÜ GENERALİ

STRATEJİ OYUNLARI • SAVAŞ OYUNLARI • TAKTİK SAVAŞ



Stratejiler Eskimez

SSI sayesinde üniforma giymiyor olsamda Alman ordusunun başındaki bir generalin savaş boyunca çektiği sıkıntıların çoğunu bilgisayar başında ben de çektim.

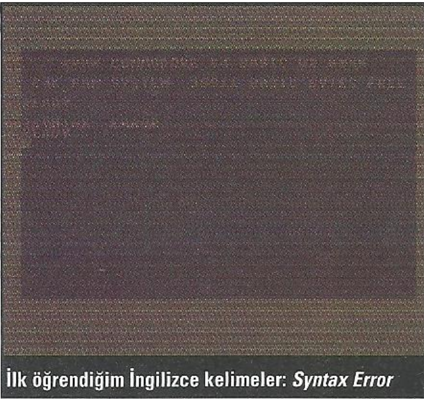
Birinin bana aldığı hediyeler arasında hatırlayabildiğim kadarıyla beni en mutlu eden, henüz 9 yaşımdayken eve alınan bir Commodore 64'tü. Kasetten dakikalarca yükleyen o oyunlar benim öğrenim hayatıma vurulmuş ilk darbe olmuştu. O mucizevi aletin yapabildikleri beni her geçen gün daha fazla şaşırtıyordu. O dönem dergiler BASIC ile evinizde yazabileceğiniz oyunlara sayfalar dolusu yer ayırıyorlardı. Herhangi birinin hatasız çalıştığını hatırlamıyorum, bu da benim programcılık hayatıma vurulmuş ilk ve son darbeydi. Daha o dönem programlama dillerine olan güvenimi kaybettim ve oyunların dünyasına geri döndüm.

Formalite icabı okula gidiyor ve derslerde, eve dönünce oynayacağım oyunları düşünüyordum. Bende kısa bir süre bağımlılığa dönüşen bu tutku, o dönemin en iyi bilgisayar oyun dergisi olan 64LER ile doruğa çıktı. Artık saatlerimi vererek oynadığım oyunların yeni bir anlamı vardı; başkalarıyla paylaşmak. Artık eskisi gibi bir oyunu haftalarca oynayamıyordum. Birini bitirip yenisine geçmek ve onlar hakkındaki yazıları bir an önce dergiye yetiştirmek bir sorumluluk halini almıştı.

Sonra Amiga dönemi başladı ve bilgisayarlar beni o ana dek olduğunundan kat kat fazla büyülemeye devam etti. C64'te ki grafikler ve ses efektleri zayıf, eski ama hala güzel bir anı olarak geride kaldı. Amiga'da ayrıca kaset yerine disket kullanımı bana bir devrim gibi görünmüştü. Aklımdan bile geçemeyecek güzellikte grafikler, dijitize ses efektleri öğrenim hayatıma darbe üzerine darbe vuruyor, ailem "*bu çocuk adam olmayacak. En iyisi biz onu bir bilgisayarcının yanına çırak verelim*" düşüncelerine kapılmaya başlıyorlardı. Derken ne yazık ki 64LER dergisi kapandı ve ben de sadece kendim için oyun oynama dönemime geri döndüm.

Aradan uzun zaman geçti. Bilgisayar teknolojisi artık ben şaşırmaya ve etkilenmeye vakit bulamadan eskiyor. Oyunlar her geçen gün bir öncekinden daha kapsamlı, güzel görsel ve işitsel efektlerle dolu olarak ortaya çıkıyor. Ve en iyisi bu aydan itibaren yeniden oyunlar o eski anlamını kazanmaya başlıyor; sizlerle paylaşmak.

Epey nostalji dolu bir başlangıç oldu ama hepimizin geçmişle ilgili saplantıları yok mu zaten? Çoğumuz daha bu sabah ne yediğimizi hatırlayamıyoruz ama onyedi yıl önceki o puslu çarşamba akşamında yoldan geçen birinin ceketinin üzerindeki etiketi tüm netliğiyle gözümüzün önüne getirebiliyoruz.



İlk öğrendiğim İngilizce kelimeler: *Syntax Error*

Geçmişle ilgi sorun belkide gerçekten "geçmiş" olması ve tekrar o günlere dönememek. Fakat insanlar bununda bir yolunu buluyor ve o ana dönemeseler bile o anı en uygun koşullarda tekrar yaratarak yaşamaya çalışıyorlar. Örneğin yurtdışında pek çok grup ortaçağ ya da (özellikle) 2. Dünya Savaşı'nı adeta baştan yaratıyor. O döneme ait, gerçekten kullanılmış üniformalar ve silahlar edinip, "temsili Alman" kuvvetleri ile "temsili Rus" ordusunu karşı karşıya getiriyorlar. Belli bir dönemde gerçekten yaşanmış bir savaşı yeniden canladırıyorlar. Önemli olan yenmek ya da yenilmek değil, tarihin o dönemine "tanık" olmak. Bu yeniden canlandırma süresince gerçektende kendilerini 1945 yılındaki bir asker olarak hissetmek nasıl bir duygu bilemiyorum ama o dönemde bir general olmak nasıl bir şey bunu anlayabiliyorum, çünkü *Panzer General 3D* benim bu konudaki bastırmaya çalıştığım duygularımı tekrar açığa çıkardı.



Büyük savaşlar masa başında kazanılır. Planlarınızı yaptıktan sonra sorun onları savaş ne kadar taşıyabileceğiniz.

Panzer General'i ilk gördüğüm anı hala hatırlıyorum. Çok etkilenmiştim ve o dönem aldığım 6 dersin 5'inden kaldım (ne yazık ki her dönem oyunlara olan ilgimle okuldaki başarım ters bir orantı çizdi). *SSI* sayesinde üniforma giymiyor olsamda Alman ordusunun başındaki bir generalin savaş boyunca çektiği sıkıntıların çoğunu bilgisayar başında ben de çektim. Yeterince takviye gelmiyor, bir hedefi ele geçirmek için verilen zaman ya çok kısa ya da ancak yetiyor, teçhizat ve akaryakıt sorunları ordularıma düşmanın verdiğinden daha çok zarar veriyordu.

Tüm bunlar o dönemi yeniden yaratma ve yaşamanın yanı sıra bize tarihi değiştirme imkanı da veriyordu. Eğer yaşanmış tarihsel süreçtekinden daha üstün bir başarı gösterebilirseniz Washington semalarında Alman uçaklarını görmek bile mümkündü. Daha sonra serinin devamı olan *Allied General ve Pacific General* gibi oyunlarla savaşın farklı bölümlerini faklı pozisyonlarda tecrübe etme imkanı olmuşmuştu. Tabi ki bunlar savaşın sadece bir kısmı. Daha doğrusu savaşlar politikaların bir bölümü sadece.

En ünlü söylemlerden biri askerlerin büyük dünya politikaları oyununda sadece birer piyon olduğu söylemidir. Bir asker ya da birlik "genellikle" tek başına diğer bir ülkeye saldırmaya karar vermez. Onlardan önce önemli siyasi konumlarda olanlar diğer ülkeyle görüşürler, sava-

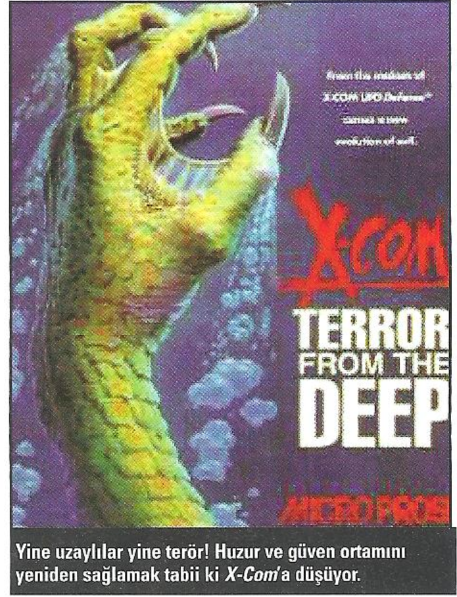
şın ilk muharebelerini masa başında verirler. Eğer kazanabilirlerse sıcak savaş sadece bir formaliteden ibaret olur. Kazanamazlarsa sıra piyonu oynamaya gelir.

Hesaplamalarıma göre benim, en azından bu hayatımda, böylesine önemli politik bir pozisyona gelebilme ihtimalim yok, yani bilgisayar dışındaki gerçek dünyada. Ama elinizin altındaki bilgisayar beklentilerinizi ön göremediğiniz bir biçimde değiştiriyor. Örneğin daha dün başka bir ülkenin başkanıyla görüşüp ona müttefiklik ve diğer bir ülkeye beraber saldırma kararı alması konusunda baskı yapıyordum. Onu ülkesinin ihracat ürünlerine boykot koymakla bile tehtid ettim ama o buna yanaşmadı. Bende mecburen savaş kararı aldım. Sonra yatma vakti geldi ve bende save edip bilgisayarı kapadım.

SSI'ın diğer bir oyunu olan *Imperialism II* bana bu seferde politik sorunları savaş alanlarına taşımadan çözme (ya da sorunları yaratma) imkanı sağlamıştı. Ama tabi ki bazı sorunlar için tek yol gene savaş oldu. *Imperialism II* ile yönettiğim ülkenin kaynaklarını geliştirmek, keşifler yapmak, diplomatik atılımlarda bulunmak, ticari bağlantılar kurmak ve belki de en zevklisi teknolojik araştırmalar yapma kararlarını dengeli bir şekilde vermek zorunda kaldım. Sanal bir şekilde de olsa bir ülkenin kaderi hakkında önemli kararlar vermek, devlet adamlarının profesyonelce (ve hatırı sayılır bir maaş karşılığı) oynadıkları politika oyunu masaüstünde de hiçte küçümsenmeyecek bir sorumluluk duygusu yaratıyor. Save-load seçeneğiniz olduğu sürece, günümüzde ya da tarihin bir döneminde boyunuzdan büyük kararlar almak, sanırım hepimizin içindeki pek çok bastırılmaya çalışılan duygulara ilaç oluyor. Bir ülkenin kaderi tek bir mouse hareketinize bakıyor. İşte stratejinin karşı konulmaz çekiciliğini yaratan en önemli etkenlerden biri.

İnsanların geçmişe ilgisi olduğu bir gerçek ama diğer yandan "yarın ne olacak?" sorusunu sormaktan da kendilerini alıkoyamıyorlar. Teknoloji gelişiyor, nüfus artıyor, insanlar artık gözlerini yavaş yavaş o mavi gökyünüzünün ardındaki karanlık bilinmeyene çevirmeye başlıyorlar. Bir kısmı torunlarını Ay Üssü Alfa'da sevmek isterken bir kısmı da tanrıların arabalarının nerden ve nasıl geleceklerini düşünüyorlar. Ben henüz torunlar hakkında hayaller kurmaya başlamadım ama diğer yandan da evrendeki en ileri uygarlık olmadığımız düşüncesini şiddetle savunarak *X-Com* beni ne zaman göreve çağıracak diye hazır bekliyorum.

Tüm bu ağır sorumlulukların baskısı altındayken son iki yıldır bir de arka bahçemden gelen garip seslere kulak vermeye başladım. Garip bir şeyler döndüğünü bahçede başparmağım büyüklüğünde, renkli bir mezartaşı bulduğumda anlamıştım. Üzerinde "zavallı solucan için artık çok geç" yazılıydı. Tüm bu olanlara bir anlam verebilmek için bir gece gizlice dışarı çıktım. Gördüğüm manzara karşısında ne düşüneceğimi şaşırmıştım; onlarca solucan ellerinde garip silahlarla birbirlerine saldırıyorlardı. Kısa bir süre sonra kendimi onların arasına dalmış, bir super sheep uçururken buldum. İşte o günden beri Microprose'a bağlı Team 17'nin *Worms* serisi bende karşı koyamadığım bir bağımlılık yarattı. Çok eskiden *Worms* oynadığımız zamanları hatırlıyorum. Bir kaç kişi bilgisayarın etrafına toplanır sonu ancak kavgayla ya da elektrik kesintisiyle gelebilcek *Worms* sezonlarına başlardık. Yıllar sonra *Worms II* bu alışkanlığı çok daha ileri boyutlara taşıdı. Özellikle çok hızlı ve zevkli online oynama seçeneği ile dünya çapında pek çok "düşman" edindim.



Yine uzaylılar yine terör! Huzur ve güven ortamını yeniden sağlamak tabii ki *X-Com*'a düşüyor.

Oyunun en güzel özelliği ise, ayarlarını tamamen değiştirerek programcılarının bile aklına gelmemiş oyun versiyonları üretilebiliyor olması. Örneğin online oyunlarda en popüler versiyon; border'la etrafı çevrilmiş bir haritada sadece ninja rope, kısa turn zamanı ve çok sınırlı silah seçeneğiyle oynanan "*Rope Game*". Sadece bu tarz oyun için düzenlenen pek çok lig bile var.

Karikatürize edilmiş solucanlar, eğlenceli (ve gürültülü) ses bankaları ve gerçekten uçuk silahlar (old woman, super sheep, banana bomb gibi) her ne kadar benim yıllardır oturtmaya çalıştığım "ağırbaşlı, sakin, aksiyondan uzak" imajımı derinden yaralasa da online oynadığım daha zevkli bir oyun hatırlayamıyorum (*Team Fortress* olabilirdi belki ama bağlantımın 2000 ping'in altına çok ender olarak inebiliyor olması benim için oyunların çok ender olarak 30 saniyeden uzun sürmesine yol açtı). *Worms II*'nin ardından gelen *Worms:Armageddon* konusuna aslında hiç girmek istemiyorum ama benim saatlerce deli gibi online oynadığım Rope Game'e balta vurmuş olması, *Worms:Armageddon* konusunda bende ciddi bir aldatılmışlık hissi uyanmasına yol açtı. Hatta Team 17 elemanlarının Rope Game becermedikleri için *Armageddon*'da bu tarzı baltaladıkları gibi bir koplo teorim bile var.

Çoğunuz *Worms*'un bu köşeye ait bir oyun olmadığını düşünüyor olabilirsiniz ama aslında strateji oyunun en önemli öğelerinden biri. Oyunda amacınız her turn rakip solucanlara zarar vermek olmasına rağmen bazı durumlarda çok ciddi bir stratejik plan izlemek ve o turn'ünüzü pas geçmek zorunda kaldığınız bile oluyor. Ama sonuçta alışılmış anlamda bir strateji oyunu olmadığınıda kabul etmek zorundayım.

Sanırım bu aylık bu kadar nostalji yeterli. Önümüzdeki aydan itibaren unutulmayacak ve eskimeyecek olan strateji oyunlarıyla yenilerine göz atıp "nerden nereye" sorusuna beraber cevap vereceğiz.

PCG


İşte bir savaştaki ikinci büyük düşmanınız: Hava şartları!

BURAK AKMENEK



EJDERHANIN İNİ

FRP · RPG · FRP-STRATEJİ

De Omnibus Dubitandum

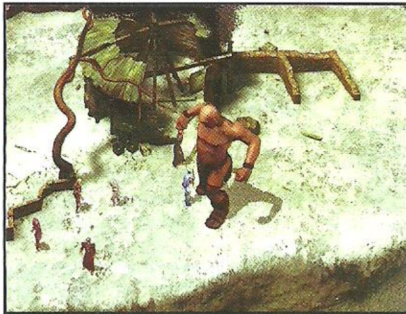
Mavi ejderhadan kaçmak her zaman, korkaklık olarak yorumlanmamalıdır, özelliklede üstünüze koruyucu bir büyü almamışsanız kuyruğu titretmek an meselesidir.



Neverwinter **nights da grafiklerin inceliğine bir bakın.Tozla kaplı eski bir mezar odasında son nefesinizi vermemek için çabalamak!İnsanı sabırsızlandırıyor.**

Hepimizin neden FRP oynadığı çok açıktır aslında.Gün boyu binbir dertle uğraştıktan sonra odamıza kapanıp bambaşka bir dünyada tek başına kahraman olmak kadar çekici bir hisse kim karşı koyabilir ki? Hele birde gerçek hayatta hep kullanmak istediğiniz save gibi inanılmaz bir büyüye sahipseniz. Sabahlara kadar o dünyada gezinmenin zevkini hiç kimse inkar edemez. Bu zehir benim kanıma ilk *Pool Of Radiance* ile girmişti, (eskiler iyi bilir) kılıcıma ilk kırmızı minik koboldların kanları bulaşmıştı. Şehirden çıkıp önce sola sonrada sağa dönüp ikinci odaya girdiğimde bu defada goblinlerle karşılaşmış ve hayatımın ilk broad sword + 1 ine sahip olmuştum. Sonra *Krynn* dünyasına dalmıştım, oradan bugünkü *Heroes* serisinin dedesi olan *King's Bounty* ile FRP-Strateji boyutunu keşfetmiştim. Netekim böyle böyle bir sıçrayış yapıp bu günlere geldik işte.

Size burada bilgisayardaki FRP tarihini dökecek kadar (en azından Türkiye dekini) geniş bir arşive sahibim, zaten bu günlerde hangi deli benim gibi Commodore arşivini bilgisayarına geçirmek için uğraşır ki? (Uğraşıyorsanız deli kelimesini geri alıyorum merak etmeyin bu normal bir saplantı, belkide zamanla geçer). Ne kadar ucubik FRP varsa piyasada muhakkak oynamışımdır, ama bence en iyi FRP (Masa üstü hariç tabii konumuz onlar değil) oyuncunu kendini karakterleriyle en çok bütünleştirebildiği oyundur, çünkü bir oyun ne kadar iyi olursa olsun eğer oyuncu o dünyaya yanlızca bakıyorsa oyundan görsel efektler dışında bir zevk alamaz, fakat oyunun asıl zevkini veren sizin beyninizdeki gerçekliğidir.Tıpkı *Silver* da ruhu saf olmayanların geçemeyeceği kapı, ya da *Baldur's Gate* deki tarlasını Angheg basmış çiftçinin yardım için yalvarışı gibi.



Şu gördüğünüz Icewind Dale dolaylarından bir Cyclop. Sizi sinek gibi ezebilir.

Eğer bilgisayarda oynadığınız oyunlar arasında (tabii ki her türün meraklısı değişir) *Daggerfall* yoksa inanın arşivinizde çok büyük bir eksiklik var demektir. Artık bulabilirmisiniz bilmem ama bir yerde gözünüze ilişirse kaçırmayın ve hemen netten patchlerini bulup indirin (Üreticisi Bethesda'nın sitesinde var). Size bahsettiğim atmosfer orada var işte. İlk Skeleton efektini duyduğumda tüylerim ürpermişti, kullandıkları efektleri şimdi bazı korku filmlerinde duyuyorum. Hiçbir zaman güncelliğini kaybetmez çünkü oyundaki dünyanın ve oyunun sonu yok arkadaşlar, insanın bilgisayarda yarattığı karakterle bu kadar bütünleştirebileceği başka bir oyun tanımıyorum.

Eminim ki çoğunuz *Baldur's Gate*'i oynamış hatta çoktan add-on *Tales Of The Sword Coast*'la bile başa çıkmış yenisini beklemektesinizdir. Merak etmeyin *Baldur's Gate 2*, onunla aynı sisteme sahip *Torment Planescape* ve *NeverWinter Nights* gelecek, sonra da *Icewind Dale*, en azından Interplay öyle diyor.Bu inanılmaz grafiklere sahip oyun böyle giderse tahtı kimseye kaptırmayacak mı dersiniz? Ha ha ben de size *Diablo* derim, işte asıl zirvedeki isim.Kendisi benim direk telefon bağlantısıyla online oynadığım ilk oyun olma şerefine sahiptir, en heyecan verici bekleyiş tamamen onun üzerine odaklanmış durumda geldiği anda tüm bilgisayarcıların stok yapacağına eminim.Tüm dünyada bir çok klan sırf bu oyun üzerine kurulu biliyorsunuz.Yenisi geldiğinde gelişen multiplay desteği ile ortalığı ve tabii ki *PC Gamer* ofisini kasıp kavuracak.

Silver'a gelince kendisi bir defa inanılmaz şirin bir oyun, grafikler tam çizgi film gibi ama oynanışında yer yer problemler olsa da hoş zaman geçirmek için birebir, şimdi zamanınız olmasa bile arşivinize alın küçük kardeşiniz oynar belkide.Konu olarak tipik "bir kötü adam karımı kaçırdı, dedemi öldürdü intikamım acı olacak"şeklinde ama şirinliği yeter.Dikkate alınacak bir başka oyunda *Darkstone* tabiki. Herşeyi iyi hoşta ben oynanışına hala alışamadım sizi bilmem.Genede karakterlerle iletişimi ve savaşları bakımın-

dan değişik bir tecrübe olduğu şüphe götürmez ama o yüklemeler arasındaki ağaçlıklı yol benim oyunda en çok canımı sıkan şey oldu.Ayrıca oyunun japon dövüş oyunlarındakilere benzeyen karakterleri fazlaca gözüme battı Şu sıralar sanırım en çok *Might And Magic* oynanıyordur.Son iki seferdir aynı tarzla devam eden oyun kendine bayağı hayran topladı ama eksikler hala devam ediyor.Ben en çok düş kırıklığını ise kale kısmında yaşadım, iyi hoş oyuncu bir yarışma sonunda bir kaleye sahip oluyor ama o kadar. Kendi kaleme vergi toplayamıyorsam asker alamıyorsam ben ne edeyim o kaleyi. Kendi kasabamızı aldıktan sonra oynayanlarbilirler goblinlerden hemen yol ağzındaki kaleyi kurtarırsınız, iyi güzelde ben o toprakların Lordu olmuşsam topraklarımı yönetebilmemde gerekmezmiydi?Bu konuda gördüğüm en iyi oyun ise *Birthright* idi.Hem görevlere çıkıp hemde topraklarınızı genişletiyor ticaret vs yapabiliyor, sıkılınca zindanlara dalıyor, oradan bulduğunuz silahları da savaşlarda kullanabiliyordunuz.

Sizi bilmeme ama ben bazen vurdulu kırdılı oyunlura takılmayı da severim. Her zaman uzun uzun planlar yapıp taktikler geliştirmek veya illaki görev alacak birini bulmak için çabalamak yerine, ona bir tekme diğerine bir yumruk çakmak gayet rahatlatıcı olabilir .

E hal böyle olunca uzun zamandır bu tip oyunları da doğal olarak izliyorum özellikle aksiyon oyunlarına bir FRP-RGP havaları katılmak isteniyor, *Die By The Sword* veya *Deathtrap Dungeon* gibi başarılı uygulamaları yaşadık şimdide *Legacy of Kain* 'in devamı olan *Soul Reaver* ile karşı karşıyayız.*Bence Legacy of Kain* değişik bir oyun olmasına karşın pek te parlak değildi ama *Soul Reaver*'ı görünce ağzım açık kaldı, oyun gerçektende düşünülerek yapılmış zaten giriş demosu konu olarak beni kırdı geçirdi ,tamam biraz uzun ve ağırdı ama bu oyunla uğraşıldığı belli, belki mükemmel değil ama kesinlikle size iyi zaman geçirtir.

Size biraz da *Revenant*'tan bahsedeyim. Oyun piyasaya çıkmada önce *Diablo*'ya bir rakip olarak gösteriliyordu.Dergiye bu oyunu bol bol oynamış olarak girdim.Konu olarak karakterimizin resurrection edilerek oyuna başlaması çok orjinal bir fikir.Karakterlerin hareketleri, canavarlar ve özellikle ses efektleri çok hoş olmuş.Konu da fena değil, ama oyunun geneline baktığımızda *Diablo*'ya rakip olabilecek bir gotik havaya asla sahip değil.Daha çok haretketler açısından bir dövüş oyununa benziyor.Ama hoş zaman geçirmek için birebir.Ben başına oturduğumda kolay kolay kalkamadım.Aksilik olarak bir kaç şey sayabilirim.Mesela NPC' lerin evlerine girip, onlarla sohbet ettim ve daha sonra gözlerinin içine baka baka odalarındaki sandıkları açıp içinden paralarını aldım.Hiç biri bağırıp çağırmadan ya da malını savunmaya çalışmadan aptal aptal bakındı durdu.

Aranızdan ne kadarı beni onaylar bilmiyorum ama beni şu sıralar inanılmaz bir şekilde *Jagged Alliance* sardı zaten yılbaşı 40 tada göreceğiniz üzere oyun inanılmaz derecede zevk verici.Elemanlarınızın takım çalışması yapması için her özelliğini de bildiğinizden bir süre sonra o kadar adapte oluyorsunuz ki bir tanesini kaybetmek size tüm bölümü baştan oynatıyor.Ta en baştan


Baldur's Gate II den bir enstantane.Panter -Drizzt D'urden ikilisi en sonunda yanımızda.


Bu ve bunun gibi bir çok karakter ve müthiş çizimler.Merakla bekliyoruz.

yarattığınız karakterle zaten bütünleşmenizde cabası.Bence mükemmel, hem role-playing hem strateji var içinde.Bu oyunla ilgili aslında saatlerce yazı yazabilirim size.Hangi adamlar başlarsanız daha iyi sonuçlar alacağınızdan tutun da hangi bölgede ne zaman nelerin olacağına kadar bir çok ip ucu verebilirim, ama bunları bulup oyunla uğraşmanın zevkinden sizi mahrum etmek istemiyorum. FRP' ye aksiyon oyunlarından daha da fazla stratejiler içinde rastlıyoruz.*Myth serisi, Heroes, Black Moon Chronicles, Darkomen* ve şu anda aklıma gelmeyen diğerleri. FRP deki cevheri kavrayan herkes biraz başka bir türden bulaştırıveriyor. *Myth II* özellikle müthiş kanlı savaşlarıyla beni cezbetti.Yanlızca birlikleri "Allah Allah" nidalarıyla saldırtmak sizinde bildiğiniz gibi bu oyunda hiçbir işe yaramıyor. Çok ince taktikler kullanmak gerekiyor. Ben yanlızca bir senaryoyu bile en az kayıpla bitirebilmek için ne kadar çok çabaladığımı iyi biliyorum. *Blackmoon Chronicles* ise inanılmaz gotik ve karanlık bir havaya sahip. Senaryo olarak fena değil, ana karakterinizi savaşlar içinde kullanarak geliştirebiliyorsunuz.Savaş sahneleri ise *Seven Kingdoms*'a çok benziyor, ama tek farkı bazılarının gerçekten de zor olması. Ayrıca oyunun karanlık havası o kadar abartılmış ki insanın muziği dinlerken falan bir kaç defa içi daralıyor.

Şimdiye kadar bence gelmiş geçmiş en iyi RGP öğeleri barındıran strateji oyunu ise, nedense pek çok kişinin adını bile duymadığı Warhammer serisi. "*Shadow Of The Horned Rat*" ile başlayan bu seri ikinci oyunu "*Dark Omen*" ile devam ediyor. Eğer bulabilirseniz kesinlikle kaçırmayın diyorum size. Paralı bir "ordu"yu yönettiğiniz bu oyunda aldığınız görevler ve görevler sırasındaki seçimleriniz, size katılan diğer paralı askerleri kabul edip etmemeniz kısacası bu oyundaki her hareketiniz ve kararınız bir sonraki hareketinizi etkiliyor. Düşmanın AI 'si özellikle ikinci oyunda bayağı bir geliştirilmiş. Oyun inanılmaz derecede sizi sarıyor. Senaryo zaten çok güzel. *Warhammer* dünyası çok iyi düşünülmüş bir dünya. Müzikler ve ses efektleri harika. BU OYUNU ALMAYAN ÇOK ŞEY KAYBEDER. Bunu bilesiniz arkadaşlar.

Aranızda masaüstü oyunları oynayan arkadaşlar olduğunu biliyorum. Ben bu köşeyle yanlızca bilgisayar sınırları içinde kalanlara hitap edeceğim. Çünkü sizinde bildiğiniz gibi dergimiz bir bilgisayar dergisi. Bizim burada save, load, restart, gibi, gerçek hayatta da hep olmasını bol bol dilediğim ama hiç bir zaman gerçekleşemeyecek, hilelerimiz var.

Ben gene kılıcımı bilemeye ve *Diablo* veya *Baldur's Gate II* den bir ümit ışığı beklemeye geri dönüyorum. Bu arada yazımın girişi *Might And Magic* oyuncuları için bir ipucuydu ama sanırımm çoğunuz o başbelası Dragon'u çoktan tanrısına kavuşturmuşsunuzdur. Gene de beklerken antreman yapmayı ihmal etmeyin dostlar kimbilir bir *Diablo* Online Tournament'ta karşılaşırız belkide. PCG

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL • BASKETBOL • MENAJERLİK • V.S.



Basketbol ÖZEL...

Kasım ayının ortalarında Fifa 2000'e ara vermemi sağlayan mükemmel bir oyun piyasaya çıktı. Biliyorum inanması biraz zor ama doğruya doğru.

Fifa 2000 oynamanın verdiği huzur ve mutlulukla geride bıraktığımız kasım ayından sonra bir kez daha merhaba. Çok uzun süre bekledik ama en sonunda beklediğimize değdi sanırım. Siz ne düşünüyorsunuz bilemem ama bence *Fifa 2000,* serinin tartışmasız en iyi oyunu. Arayüzler, grafikler, oynanabilirlik ve diğer her açıdan daha önceki tüm *Fifa*'ları geride bırakıyor. Ama korkmayın... Bu ay da *Fifa 2000*'den bahsedecek değilim.

Kasım ayının ortalarında *Fifa 2000*'e ara vermemi sağlayan mükemmel bir oyun piyasaya çıktı. Biliyorum inanması biraz zor ama doğruya doğru. Bu oyun sizin de tahmin edebileceğiniz gibi yine EA Sports imzasını taşıyor: *NBA Live 2000.* Ben de bu durumda futbol oyunlarına biraz ara verip bu ayki köşemi bu oyuna ayırmaya karar verdim.

NBA Live 2000

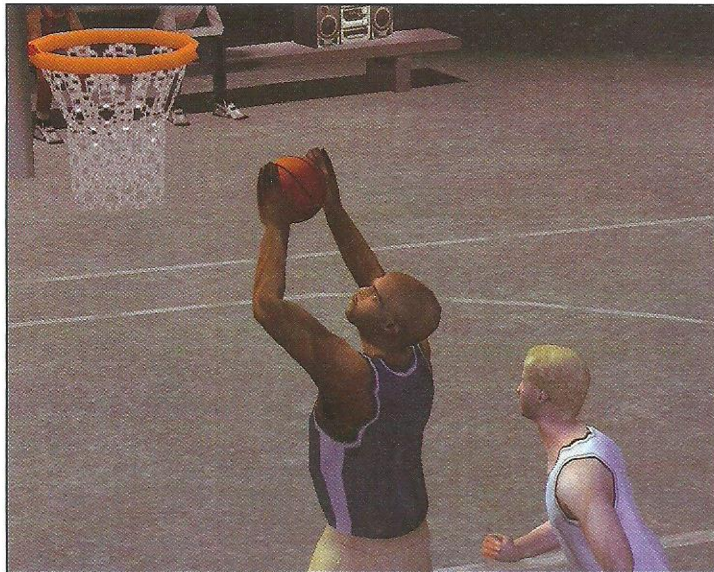
1999 yılının en iyi spor oyunu olarak gösterilen *NBA Live 99*'dan sonra EA Sports'un *NBA* serisini nasıl daha ileriye götürebileceğini düşündüm durdum. Doğrusu bu oyundan daha iyi bir basketbol oyunu yapılabileceğine pek ihtimal vermiyordum. Ama EA'in haşarı programcıları yine yapacaklarını yaptılar ve hayatımda oynadığım en iyi basketbol oyunu olan *NBA Live 2000*'I ortaya çıkardılar. Böylece cümle alem bir basketbol oyununun nasıl olması gerektiğini bir kez daha gördü.

Oyun tüm EA Sports klasiklerinde olduğu gibi müthiş bir demoyla açılıyor. *Live 2000*'in demosunda başrolü Minnesota Timberwolves'un forveti Kevin Garnett kapmış. NBA Ligi'nden görüntüler, müthiş efektler ve tabi ponpon kızlar. Yani sizin anlayacağınız oyunun demosunda yok yok.

Yıllardır NBA oyunlarının en büyük eksiği neydi diye sorarsanız, hiç düşünmeden Michael Jordan cevabını veririm. Ama *NBA Live 2000* ile bu hasret sona erdi. Her ne kadar basketbolu bırakmış olsa da, bu efsane oyuncu artık sizin parmaklarınızın ucunda.

Michael Jordan'ın yanı sıra 50'li yıllardan 90'lı yıllara kadar bu ligde oynamış bir çok yıldız oyuncuyu yönetme şansına sahipsiniz. 60'ların en büyük yıldızı olduğuna inandığım ve Boston Celtics'in gelmiş geçmiş en iyi oyuncusu olan Bill Russell ya da Philadelphia'nın unutulmaz oyuncusu Julius Erving'in yer aldığı takımlarla oynamak inanın benim için müthiş bir olay. Tabi bir de Mirsad Türkcan'dan bahsetmeliyiz sanırım. Oyunda New York Knicks'de oynayan Mirsad Türkcan da var. Böylece Türkiye ilk kez bir NBA oyununda temsil edilmiş oluyor. Bunun için Mirsad'a teşekkür etmeliyiz.

NBA Live 2000'de bir çok oyuncuyu gerçeğinden ayırabilmek mümkün değil. Her oyuncunun suratı ayrı ayrı düşünülmüş ve modellenmiş. Eğer NBA oyuncularını tanıyorsanız, oyunda kimin kim olduğunu sadece suratına bakarak rahatça anlayabilmeniz mümkün. Oyunun hem Glide hem de Direct 3D desteği var. Ama eğer Voodoo tabanlı bir kartınız varsa daha şanslısınız. Çünkü bence Glide desteğiyle oynandığında, oyunun grafikleri çok daha güzel.



Şu graŞklerin güzelliğine bir bakın. EA Sports yine yapacağını yapmış ve bir şaheser daha yaratmış.

NBA Live 2000'in getirdiği en büyük yenilik teke tek maç yapabilmeniz. Commodore 64'lerin kral olduğu zamanları hatırlayanlar, mutlaka o zamanların en çok ilgi çeken oyunlarından biri olan "One-on-One"ıda hatırlayacaktır. İşte *NBA Live 2000*'de de bu nostaljik oyunun gelişmiş bir versiyonuna yer verilmiş. Sizin seçeceğiniz iki oyuncu, boş bir sahada kıyasıya bir rekabet içine giriyorlar. Örneğin Magic Johnson'ı seçip Larry Bird'e karşı oynama şansına sahipsiniz. Ya da 50'li yılların yıldızlarından birini seçip günümüzün yıldızlarından birini yenmek için de çaba sarfedebilirsiniz.

Oyunun diğer bir zevkli kısmı da 3 sayı yarışması. Bu seçenekte yine sizin seçebileceğiniz en fazla 8 oyuncu toplam 25 adet 3 sayılık atış kullanıyor. Sonuçta en çok atan kazanıyor. Daha önceki *NBA* oyunlarında da yer alan bu seçenek, *NBA Live 2000*'de çok daha güzel olmuş. Çünkü yukarıda da belirttiğim gibi grafikler bir harika.

Sonuç olarak, *NBA Live 2000,* EA Sports'un şanına yakışır bir oyun olmuş. Zaten artık EA'in yaptığı bir spor oyununun kötü olabileceğini düşünmüyorum. Her yıl "artık bundan iyisini yapamazlar" desek de bir yolunu bulup yapıyorlar. Bakalım 2001'de ne olacak?

Web Sayfaları

Geçtiğimiz aylarda size Türk yapımı bir Fifa sayfasının adresini vermiş ve sizin de bu tip sayfalarınız varsa bana bildirin demiştim. Bu isteğime gösterdiğiniz ilgi için hepinize teşekkür ederim. Aşağıda vereceğim iki adresin, spor oyunlarından hoşlananlar için çok ilgi çekici olduğuna inanıyorum. Üstelik ikisi de Türk yapımı.

NHL 2000 için:
nhl2000.tsx.org
Fifa 2000 için:
fifaclub.cjb.net
Tekrar görüşmek üzere...

PCG



MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK • UÇMAK • DÖVÜŞMEK • İNŞA ETMEK

Pilotunuz, iyi uçuşlar diler!

Son teknoloji ürünü uçaklar mı, yoksa klasikler mi? Güdümlü füzelerden yardım almaktansa, II. Dünya Savaşı'nda bir uçağın arkasına geçip yakıt deposunu patlatana dek tararım daha iyi.

Uçuşa geçmeye hazır mısınız? Uzun süredir beklediğiniz uçuş simulasyonu yolculuğuna artık başlıyoruz. Sizlerden gelen istekler doğrultusunda, bu aydan itibaren dergimizde simulasyonlara ayrılan bir köşemiz daha var. Bundan sonra sizlerle ortak görevler alıp, mavi göklerde beraber uçacağız. F-16'lardan eski Mustang'lere, Apache'lerden A-10'lere kadar binbir çeşit savaş aleti kullanıp, düşmanların korkulu rüyalarına gireceğiz. Yada planörler, helikopterler ve sivil uçaklarla uysal uçuş seanslarına katılacağız.

Sim editörü ilan edildikten hemen sonra elime eskili yenili 12 simulasyon (çoğunu zaten önceden oynamıştım!) verildi. Aslında bu durumdan pek şikayetçi değilim, yani sonuçta simulasyon editörlüğü hep istediğim şeydi; ama bir anda bu kadar simi nereden bulup da bana verdikleri aklıma takıldı, onları elime tutuştururken yüzlerinin aldığı o sinsice hal ise bana daha sonradan bunun bir komplo olabileceği hissini verdi. Sanki aylardan beri böyle "seçilmiş" bir insanın gelip de bu yetim oyunlara sahip çıkmasını bekliyorlardı... Her şey tamam da, Cem'in omzuma elini koyup "işte o sensin!" demesi, bana şu sıralar sinemalarımızda oynayan Matrix'i anımsattı...

Geyik bir yana bu ay dergimiz, simulasyonlardan yana pek şanslı. Tam üç uçuş simulasyonu *(Jane's USAF, Mig Alley, Flight Unlimited III)* ve bir yarış simulasyonunun *(Nascar Racing 3)* yanı sıra, stratejiler bölümünde de geniş bir *USAF* bölümü var.

Elimdeki oyunlardan en merakla bekleneni şüphesiz *Jane's USAF*'tı, ama zaten oyun hakkında bu ay yeterince bilgi verdik. Bana ise sadece şu tavsiyeyi yapmak kalıyor; kesinlikle kaçırmayın. Kullanabileceğiniz sekiz uçağınız var ve bunların çoğu halen Amerikan Hava Kuvvetlerindeki görevlerine devam ediyorlar. Hatta F-117 ve F-22 gibi henüz çok yeni sayılabilecek uçakları bile ilk defa bu simde kullanma imkanı bulacaksınız. Peki ya F-4 ve F-105'e ne demeli? Maketleri ile büyüdüğüm bu tür uçakların kokpitine girip onlarla savaşlara girmenin bana verdiği zevki tahmin edebilirsiniz. Tabii ki oynanabilirliğin çok zor olmaması, oyunun gerçekçiliğini azaltıyor ama zaten aradığınız bu ise, piyasada bulabileceğiniz bir kaç alternatif simulasyon var. Bu kadar yeni uçakların oyuna konu edilmesi ilgi çekici; oynarken insanlara verdiği zevklerde yeterli, ama bu bana yetiyor mu? Cevabım hayır. Bence ileri teknolojinin getirdiği bazı yenilikler pilotun işini kolaylaştırırken, işin içindeki o büyük heyecan hissini de azaltıyor. Sakın yanlış anlamayın, modern pilot adaylarının pilot olmak için çektikleri eziyetleri, pilot olduktan sonra maruz kaldıkları G-force'ları biliyorum. İşleri ne kadar zor olursa olsun, oyun firmaları maalesef bize bu zorlukları ve heyecanı yeterince aktaramıyor. Bana asıl heyecanı, İkinci Dünya Savaşında bir uçağın hemen arkasına geçip onun yakıt deposunu patlatana dek taramak veriyor. Doğrusu, 25000 mil uzağımdan bana yaklaşmakta olup, sonundan habersiz, aylak aylak uçan bir MİG-25'e sinsice kilitlenerek iki tane AM-RAAM yollamak bir az kalleşlik gibi sanki. Hani, füzeler icat edildi, mertlik bozuldu derler ya. Oysa 1940'ların o klasikler arasına girmiş uçakları ile uçup savaşlara katılmak, bana daha adilmiş gibi geliyor. Modern çağımızda da yakın temaslar oluyor, ama eğer oyunda ustaysanız, çoğu zaman işlerini füzelerinizle bitiriyorsunuz. Fakat eğer altınızda 1938 yapımı bir İngiliz Spitfire'ı varsa ve göreviniz adanızı Almanlardan korumak ise, tek yapabileceğiniz, it dalaşı yeteneklerinize güvenip havalanmaktır. Açıkçası, bana İkinci Dünya savaşında İngiliz Kraliyet Ordusuna katılıp, Hawker'larla Britanya üzerinde Alman Stuka'larına ölüm kusmak kadar keyif verebilecek tek şey, bir Nazi Messerschmitt'i ile Spitfire avına çıkmak olurdu herhalde. Kuyruğunuza sülük gibi yapışmış bir Spitfire'ı ustaca manevralar sayesinde görüş alanınıza alıp, cannon'unuzu üstüne boşaltmak ve sonra motorundan çıkan dumanlara acımayıp, kanadını parçalayana dek atışa devam etmek... Yada ağır, savunmasız ve manevra kabiliyeti düşük bir bombardıman uçağına yandan yaklaşıp onu patlatana dek taramak... aman tanrım, ne tür bir caniyim ben? Doğrusu *Combat Flight Simulator WWII Europe*'ı oynayana dek mülayim bir gençtim. Zamanımızın bütün oyunlarında uçaklar arasındaki kullanım farklılıkları çok dikkat çeker ve beğeni toplar; ama işinde usta olan ve daha önce *Flight Simulator* serisi gibi unutulmaz bir yapıta imzasını atan Microsoft, *Combat Flight Simulator; WWII Europe*'ta ayrıcalık konusunu tam anlamıyla oyuncuya aktarıyor. Bir Amerikan Republic'i ne kadar hızlı olursa olsun, Messerschmitt'lerle dalaşmak için fazla hantal kalıyor. Bir Spitfire'ı yere indirirken karşılaştığınız zorluğu, çevik Amerikan uçaklarında yaşamıyorsunuz. Kanatlarından hasar almış bütün uçaklar yanlara doğru seyiriyor, ama karşılaştığınız kullanım zorluğu; Alman uçaklarında tahammül edilemezken, dayanıklı Amerikan uçaklarında neredeyse hissedilmiyor bile. Eğer simulasyonlarla uzaktan yakından ilgili biriyseniz, bu oyuna bir göz atmanızda yarar var.

Bir ay içerisinde dergimize daha iddialı bir simulasyon gelmezse (hiç sanmıyorum), *MS Combat Flight Simulator; WWII Europe*'ta karşı saflara ölüm saçmaya devam edeceğim. Gelecek aya kadar, bol simulasyonlu ve mutlu günler dilerim. **PCG**



MS CFS'de, uçağınızın modellemesinin güzelliğine mi, yoksa arkaplanda kalan manzaranın güzelliğine mi hayran kaldınız? Bence ikisine de...

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

En sağlam, en iddialı PC GAMER oyuncuları bile bazen zorlu oyunlar karşısında çaresiz kalıp biraz ip ucuna ihtiyaç duyar. Neyse ki biz buradayız ve yıkılmadık ayaktayız.


TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
144


JANE'S USAF
152

Rainbow Six: Rogue Spear

Tom Clancy'nin Rainbow Six oyuncular arasında gelmiş geçmiş en zorlu oyunlardan biri olarak ün yaptı (çünkü tek bir hata işinizin bitmesi demekti). Devam bölümü olan *Rogue Spear* bu ünü devam ettirmekle kalmıyor, daha da fazla hak ediyor belki de... İşte bu yüzden direk oyunun tasarımcılarından, nice diller dökerek aldığımız bu paha biçilmez ipuçlarını görünce bize minnettar olacağınıza hiç kuşkumuz yok. Artık gerisi size kalıyor.

Birinci Adım: On Emir

1. Bölümünüzü bilin!
2. Ekipmanınızı, karşılaşacağınız çevreye göre ayarlayın.
3. Zırhınız ne kadar kalın olursa, o kadar çok gürültücü ve yavaş olursunuz.
4. Çevrenizi ve etrafınızdaki objeleri kendi yararınıza kullanın. Bu yüzden kamuflaj kullandığınızı unutmayın.
5. Flashbang'leri kullandığınızda vurmamanız gereken insanları yaralama şansınız azalır.
6. Her zaman arkanızı kollayın.
7. İki kişilik ekiplerde arkada kalan her zaman Hearthbeat Sensor kullansın.
8. En iyi strateji, biraz önce kullandığı nızdan farklı olanıdır.
9. Dar bir geçidi ilk tutan oyunu kazanır.
10. Telaş etmeyin. Hareketsizken daha iyi bir isabet oranı yakalarsınız.

İkinci Adım: Doğru Ekipmanı Kullanmak

Birincil Silah ve Cephane

Birincil silahı seçerken vereceğiniz karar her zaman çevreye bağlı olmalıdır. CAR-15'in en etkili silah olduğu *Rainbow Six*'in aksine *Rogue Spear*'da her oyuncunun beğenisine uyacak ve pek çok görevin altından layığıyla kalkacak çok geniş silah ve cephane seçenekleri var. Ancak temel bir kural koymak gerekirse açık alanlarda geçen bölümlerde FMJ kullanan bir saldırı silahı, kapalı mekanlarda geçen bölümlerde ise FHJ yada JHP cephanesi kullanan bir hafif makinalı tüfek ve JHP kullanan bir tabanca seçmek akıllıca olur.

CEPHANE

İyisi mi ilk olarak cephanelerden bahsedelim. Shotgun'lar hariç oyunumuzdaki her silah için iki çeşit cephane bulunuyor: JHP ve FMJ. Shot gun'larınsa üç tip cephanesi bulunuyor: buckshot, slug, ve rubber baton.

JHP, Jacketed Hollow Point'in kısaltılmışıdır. Bu mermi çarpma anında patlamak üzere tasarlanmıştır. Bu özelliği verdiği hasarı arttırmaktaysa da vücut zırhlarını geçmekte zayıf kalmaktadır.

FMH Full Metal Jacket'ın kısaltılmışıdır. Bu mermi hedefi delip geçmek üzere tasarlanmıştır ve zırhlar üzerinde etkilidir. JHP ile açılan yaralar daha hafif olmakla beraber, tek bir atış hedefi indirebilir.

Buck Shot bir Shotgun tarafından kullanılan saçmalı bir mermidir. Hedefi tam ortalamakta son derece dikkatli olmalısınız aksi halde vurmak istemediğiniz birini vurabilirsiniz.

Slug yüksek kalibreli bir mermidir ve genellikle kapıları delmekte kullanılır.

Rubber baton'lar, hedefe kalıcı hasar vermekten çok durdurmak için kullanılır. O halde hangi tip mermiyi seçmeliyiz? Slug'lar kapıları uçurmak ve kısa mesafede zırhları delmek için birebirdir. Buckshot tek seferde birden fazla hedefle uğraşmak durumunda olduğunuzda imdadınıza yetişiyor. FMJ mermileri zırhları delmekte kullanılabilir, JHP tek atışta öldürme şansınızı arttırmak ve fazladan delme etkisini azaltmada iyidir. Son olarak Rubber baton'u multiplayer oynarken arkadaşlarınızı çileden çıkartmakta kullanabilirsiniz.

Peki, fazladan delme etkisi nedir? Bir mermi hedefi vurduktan sonra onu delip geçerek yoluna devam ediyor ve asıl hedefin arkasında kalan başka bir şeye de zarar veriyorsa, bu durumda fazladan delme etkisinden bahsedilir. Bu yüzden rehinelerin yakınındayken Slug ve FMJ kullandığınızda dikkatli olun; kuşkusuz teröristleri harcamak istiyoruz ama onlarla birlikte rehineleri de vurmamalıyız. Bu gibi durumlarda JHP'nin daha fazladan delme etkisi olduğunu unutmayalım.

İşte *Rogue Spear*'da bulunan mermilerin zayıftan güçlüye doğru kabaca listesi. Bu mermileri susturucuyla kullandığınızda sesten yavaş gittiklerinden görece olarak daha az etkili olacaklardır.

- 7.65mm (.32 ACP)
- 9mmP
- .40
- .45
- 10mm
- .357 Magnum
- .50 AE
- 5.45mm Soviet
- 5.56x45mm NATO
- 7.62x39mm Soviet
- 7.62x51mm NATO
- 7.62x54mmR
- .300 Winchester
- 12 gauge
- .50 Browning

Daha düşük güçteki mermileri atan silahların menzilleri daha kısadır ancak daha iyi kontrol edilebilirler.

Silahlar

TABANCALAR

Tabancalar, birincil silahın mermisinin bitmesi yada belli bir andaki amaca uygun olmamaları durumlarına karsı, yedek olarak taşınırlar. Kısa bir menzil dahilinde etkilidirler, zoom özellikleri yoktur, kısıtlı bir cephaneye sahiptirler ancak başka bir seçeneğiniz kalmadığı durumlarda sizi yine de oyunda tutabilirler. Genel olarak silahlar ateşledikleri mermi bakımından farklılıklar gösterirler. Daha güçlü mermi kullanımı genelde daha yüksek bir hasar potansiyeli, daha az cephane taşınabilmesi ve daha az kontrol edilinebilirlik anlamına gelir. Bir tabanca seçerken, oynayış stilinizide hesaba katarak bu faktörleri iyice tartmalısınız. Aşağıda kullanabildikleri mermilere göre zayıftan güçlüye doğru tabancalar:

- 9mm Beretta
- .40 USP
- .45 Mark23
- .357 Desert Eagle
- .50 Desert Eagle

Yedek silahınızı seçerken hesaba katmanız gereken diğer faktörler görevinizin türü ve birincil silahınızdır. Eğer görevin başları için bir susturuculu silaha, ama ilerki safhaları için daha güçlü birşeylere ihtiyacım varsa, destek silahı olarak susturuculu bir tabancayı, birincil silahım olarak da bir saldırı tüfeğini seçerim. Bu da bana hem sessiz hem de kuvvetli bir silah çeşitliliği sağlar.

Eğer sessiz bir destek silahına ihtiyacım varsa JHP mermili 9mm susturuculu Beretta seçerim. Ancak sessizlik gerekli değilse. 357 Desert Eagle'ı seçerim. Beretta'nın mermi kapasitesi çok iyi, Desert Eagle'ın ise orta derece kapasitesine karşın oldukça iyi bir kuvveti var.

HAFİF MAKİNALI TÜFEKLER

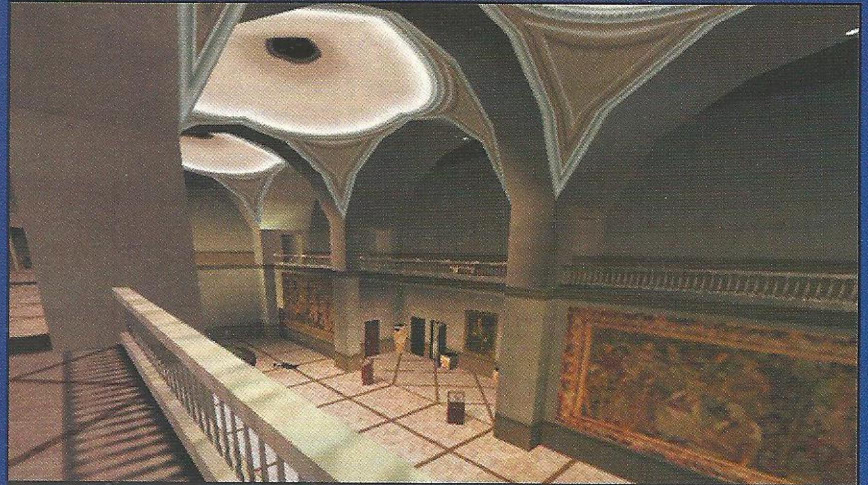
Hafif makinalı tüfekler orta büyüklüktedirler ve tabanca tipi mermi kullanırlar (bu yüzden hafif adını alıyorlar). Aynı tip mermi kullandıklarından tabancalarla aynı tür sorunları yaşarlar. Temel avantajları daha fazla mermi taşımaları ve daha kısa zaman aralıklarında daha çok kurşun ateşleyebilmeleridir. Bu silahlar kısa menzilli saldırılar için harika olmalarına karşın, uzun menzilli bir çatışma bekliyorsanız evde bıraksanız daha iyi olur. Mermi seçimleri konusunda yapacağınız seçimlerde tabancalarda da geçerli olan prensiplerle hareket etmelisiniz tek fark mermi alma kapasitelerinin birbirinden pek farklı olması.

Skorpion: Temelde, bir terörist silahı olan bu hafif makinalı tüfek, büyük bir tabancanın boyut ve ağırlığına sahip, ve bu özelliğiyle dar alanlar için birebir. Ne varki kullandığı mermi son derece güçsüz; bununla vücut zırhına sahip birini gün boyu tarasanız bile bir sinek vızıltısı gibi gelecektir.

MP-5K PDW: Bu saklaması kolay küçük ve kısa bir hafif makinalı. Diğerleri kadar isabetli değil ancak küçüklüğü manevra kabiliyetini son derece arttırıyor. Ayrıca çok yüksek bir ateşleme oranı var.

Görev 1: Pandora Trigger • Metropolitan Müzesi

Müzenin ana lobisindeki balkonlardan her an ateş gelebilir. Özel sergi kısımları ve sanat sunumları siper almak için çok uygun. Oyuncular cam bir nesnenin arkasına eğilip, saklanarak etrafta dolanmakta olan teröristleri kolaycayca halledebilirler. Binanın arka tarafındaki geniş holdeki taş yapıların arkasında saklanan düşmanlara dikkat edin. Aynı zamanda orada bulunan sığ havuzda yürüyerek yerinizi belli edebileceğinizi unutmayın. Eğer binanın arka tarafının dışına yerleşip içeriyi devasa pencerelerden gözlerseniz rakiplerinizi varlığınızdan habersiz bir şekilde yakalayabilirsiniz çünkü odaya giren biri dışarıda karanlıkta kalanları fark etmekte zorlanır.



Newyork Metropolitan müzesi güzel görünebilir ama aslında sizi ve ekibinizi harcamak isteyen azgın teröristlerin yuvası burası. Açık alanlarda çok dikkatli olun.

Görev 2: Arctic Flare • Petrol Tankeri

Tankerin Pruvası (baş kısmı) açık alanda gezenleri harcamakta sniper tüfeği kullanmak için harika. Her iki açık alan için bir Sniper'a ihtiyacınız var. Dış merdivenler hızla geminin ana kabinine çıkarak düşmanı kuşatmak için bire bir. Geminin geri kalanı ise hızlı reflekslerin ve oda temizleme yeteneklerinin test edildiği tam gaz bir kısa menzilli çatışma alanı. Bu bölüm için JHP mermileri ve kısa mesafede etkili saldırı tüfekleri kullanın.



Hah, tam öyle dur. Bu vatandaş çok yaşamayacak ama bunu terörist olurken düşünmesi lazımdı.

Görev 3: Sandhammer • Arıtma Tesisi

Bu görevde alçak bölümlerde koşturmak yerine yüksek yerleri tutun. Yürüdüğünüz yolun hemen altında kalan teröristlere derhal bir elbombası sallayın. Eğer gerekiyorsa bombaları çevredeki makinalardan sektirin. Dik merdivenlerle yükseklere tırmanmak yerine basamakları tercih edin; daha hızlı ve daha güvenlidir.



Bunun gibi açık alanlarda dikkatli olmazsanız ördek gibi avlanırsınız. Duvarlara yapışın ve açık alanlardan uzak durun.

MP-5A4, MP-5/10A2: Bu iki tüfek aslında tümüyle aynı, tek farkları değişik mermi kullanmaları. 9mmP ateşleyen MP-5A4'ün kontrolü 10mm kullanan MP-5/10A2'dan çok daha rahat ancak MP-5/10 FMJ mermiler kullandığında zırhları delme şansı daha fazla.
MP-5SD6: Bu kendiliğinden susturuculu 9mmP'lik bir MP-5. İç susturucusu onu son derece sessiz ve aynı zamanda kolay kontrol edilebilir kılıyor.

MP-5/10SD: Temelde susturucu eklenmiş bir MP-5/10A2. Susturucunun kendinden değil de, ek bir parça olması nedeniyle silahın kontrolü bir parça güç.

UMP-45, UMP-45SD: bunlar MP-5'in .45 mermi kullanan sonraki nesil uygulamaları. .45 büyük, ağır ve yavaş bir mermi, bu özellikleriyle hasar vermek için kullanışlı, ancak zırhları geçme yönünden diğer bazı mermiler kadar başarılı değil. Bu tüfek diğer SMG'lerden biraz daha az cephane taşıyor ancak daha düşük bir ateşleme hızına sahip olması, kontrolünü kolaylaştırıyor. SD versiyonunun sonradan eklenmiş bir susturucusu var.

Sessiz olmak istediğimde, JHP mermili MP-5SD6 kullanmayı tercih ederim. Kontrolü kolaydır ve hedefi kalbura çevirmenizi kolaylaştırır. JHP mermilerinin hedefi delip geçmesi garanti değilse bile hedefi delip duvarda çarma sesine yol açmayacaklardır (bu ses bazen teröristleri alarma geçirebilir).

Eğer pek çok zırhlı düşmanla yakından çarpışacaksam (bazı single player görevleri ve tüm karşılıklı multiplayer savaşlarda) MP-5/10A2. 10mm'lik mermi yakın menzilde zırhları delmede oldukça iyi. Yine de editörlerimizden bazıları UMP-45'in yavaş atış oranlı, güvenilir kullanımını tercih ediyor. Ancak eğer açık alanlı bir haritadaysanız bir saldırı tüfeğine geçmek en iyisi.

SALDIRI TÜFEKLERİ

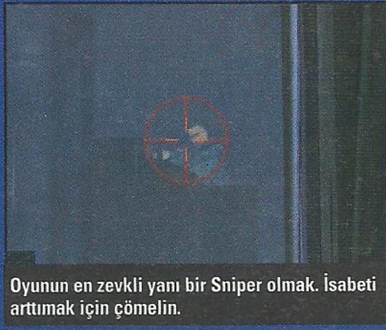
Saldırı tüfekleri büyük, güçlü silahlardır ve yüksek kalibreli mermiler kullanırlar. Uzun menzilleri vardır ama hedefi delip geçerler ve kontrolleri zordur. Bunlar, orta menzildeki çarpışmalarda ve hemen her menzildeki zırhlı düşmanlara karşı iyi iş görürler.

M4 Carbine, G36K: Bunlar kısa saldırı tüfekleridir. Yani yüksek kalibreli mermi kullanan hafif makinalılardır da diyebiliriz. İsabet oranları diğer saldırı tüfekleri kadar iyi olmasa da dar alanlarda hareketlilik sağladığından tercih edilebilirler. G36K'nın iyi bir de dürbünü bulunuyor.

L85 Individual Weapon, Steyr AUG: Bunlar, aslen destek için kullanılan tüfeklerdir, dolayısıyla stratejik önemdedirler. Yukarıdaki kısa tüfeklerden (karabina) daha uzun namluları vardır, ancak şarjör yuvası tetiğin arkasında bulunduğundan yine de tam uzunlukta bir saldırı tüfeğinden daha kısadırlar. Bu onları karabinalardan daha isabetli kılar ve aynı zamanda dar alanlarda hareket serbestisi de sağlarlar. L85'in güzel bir dürbünü vardır. AUG ise daha hafiftir.

Görev 4: Lost Thunder • Kosova

Bu bölümde doğru kamuflaj çok büyük bir avantaj sağlıyor. Yüksek noktalarda, kilisede ve kulede Sniper tüfeğini kullanabileceğiniz pek çok noktalar var. Ama dikkatli olun, eğer kenara fazla yaklaşırsanız, düşüp nalları dikebilirsiniz. Aynı zamanda merdivenlerden yukarı gelen kimse olup olmadığına bakma için bir gözcü bırakmak da önemli. Eğer düşmanın kulede olduğunu saptadıysanız, ama kaç kişi olduklarını bilmiyorsanız, C4'ünüze güvenin. Merdivenin altına bombayı yerleştirin. Patlatmak için yolun karşısında düşmanın gelmesini bekleyebilirsiniz. Son olarak, çıkmazlara dikkat edin.


Oyunun en zevkli yanı bir Sniper olmak. İsabeti arttımak için çömelin.

Görev 5: Perfect Sword • 747

Bu bölümde JHP mermileri ve kısa menzilde etkili saldırı tüfekleri kullanın. Koltukların arasındaki koridorda eğilerek saklanan teröristlere dikkat! Eğer Sniper kullanmayı yeğliyorsanız, tepenin sırtında bulunan çalılıklarda yada patikanın yanındaki hendekte istediğiniz yeri kullanabilirsiniz. Tepedeki çalılıklar harika bir kamuflaj sağlıyor, eğer hareket etmiyorsa oradaki bir sniperı farketmek çok zor.


Bir rehineyi kendisine siper eden bir teröristi vurmak için çelik gibi sinirleriniz olmalı

Görev 6: Crystal Arc • Köşk, Sonbahar

Bu görev için JHP ve kısa menzilli tüfekleri kullanın. Burası oda temizleme konusunda tam bir talim alanı bu yüzden elbombası kullanmaya hazırlıklı olun. Köşkteki çalışma odasının büyük camları iyi bir giriş, çıkış oluşturuyor. Eğimli arazi Sniperlar için elverişli. Arazinin batı tarafındaki dış duvarlar harika bir saklanma ve siper yeri sağlıyor.


İlk kez gideceginiz bir bölgeye şöyle uzaktan bir bakmak için dürbünler çok kullanışlı.

Görev 7: Silent Drum • Televizyon Stüdyosu

Bu bölümdeki odalar çok daha geniş olduğundan el bombaları işe yaramayacaktır, ayrıca çatışmaların pek çoğu hollerde olacak, bu yüzden gruplar halinde yürüyün ve rakibinizi köşelerde sıkıştırıp ateş gücünüz ile yok edin. Uzun hollerde çatışmalara girdiğinizde bir yandan da bir kapı bulmaya bakın. Genellikle bu kapılar rakibinizin arkasına çıkmanızı sağlayacak kestirme yollara açılırlar.


Geber Neo-nazi pisliği. Bu dazlaklar ne zaman akıllanacak? Belki bu cesetler onlara bir şeyler öğretir

Görev 8: Feral Burn • Tersane

Sudan uzak durun, sadece sizi yavaşlatır ve yerinizi belli eder. Parmaklıklar, özellikle de eğildiğinizde harika komuflaj sağlıyor. Yükleme odasındaki kutu yığınları (üzerinde tavandan sarkan bir vinç olan) adamların üzerine atlamak için iyi bir yer. Büyük vincin tabanındaki yol etrafta dolanan saldırganları vurmak için kusursuz bir açı sağlıyor, tabii vincin kabini de konforlu bir sniper yuvası. Parmaklıkların yanındaki treylerler siper için iyi. Aynı şekilde vincin platformunun arkasındaki küçük ofisin penceresi de komuflaj, siper almak ve yolda devriye gezenleri vurmak için kullanışlı.


Hımm... renkli ışıklandırmalar. İşte bu gerçekten puslu bir atmosfer yaratır! (ve kendi adamınızı nallamak için gerekli tipik bir ortamıda...)

Görev 9: Diamond Edge • Nükleer madde depolama istasyonu

Kompleksin iki tarafında bulunan depoların tavanları açık alanda dolanan birilerini temizlemek için iyi yerler, ancak kırmızı ışıklı koridordan gelen düşmanlara dikkat edin. Orta alanı geçmeye çalışırken tümüyle açıkta kalıyorsunuz ve düşman üzerinde küçük silahların yerleştirildiği bir beton duvarın ardında tümüyle korumalı halde. Ofislerin camları ardına saklanmaya kalkışmayın. Diğer bölümlerden farklı olarak burada odalar iyi aydınlatıldığından kolayca görülürsünüz. Buradaki bazı odaları temizlerken etrafdaki makinaları siper olarak kullanabilirsiniz. Eğer bir terörist bir odaya dalarsa ve siz de bir makinanın ardında yarı saklı bir konumdaysanız çok avantajlı olursunuz.


Bu bölümde nerelere saydırdığınıza dikkat edin etraf nükleer materyallerle dolu.

Görev 10: Silver Snake • Köşk, Kış

Bu 6. görevdeki yerin aynısı ancak olaylar kışın geçiyor. Aynı taktikleri uygulayın, ama eğer taktik gereği etrafta çok dolanacaksanız kamuflajınızı kış şartlarına uygun olarak değiştirin. Aynı zamanda nefesinizin göründüğünü ve yerinizi belli edeceğini unutmayın.


Dünyanın en esaslı anti-terör timini biraz kar durdururmu sandınız. Sadece biraz daha kalın giyinirler o kadar.

Görev 11: Oracle Stone • Elnya Kaplıcası

Ön avludaki kesilmiş şömine odunları eğildiğinizde iyi bir siper sağlıyor. Ön duvarın yanındaki çalılarsa iyi bir komuflaj yeri. Banyolardan geçerken yolunuzdan sapıp jakuzi etrafında dolanmayın. Su içinde debelenirken hem yavaşlar hem de yerinizi belli edersiniz. Bu düşündüğünüzden de ciddi bir durum çünkü jakuzi içinde fokurdayan ve delik deşik kaç ceset gördüğümü bir ben bilirim. Mümkün olduğunca kütüphane, arkada bulunan depo gibi üst katlarda kalın. Balkonlar alttaki düşmanları vurmak için iyi açılar sağlıyor. Ayrıyeten alttaki düşmanlara el bombası da atabilirsiniz.


Küçük objelerin arkasına çömelmek iyi koruma sağlar

M-16: Standart Amerikan saldırı tüfeği. Düşük ağırlık ve uzun menzilin güzel bir birleşimi.

M14, G3A3: İkisi de büyük, ağır ve isabet oranı yüksek saldırı tüfekleridir. Sniper tüfeklerinden sadece bir gömlek aşağıdalar. İyi menzilleri vardır ancak dar köşelerde kontrolleri çok zordur. Mermilerinin büyüklüğü nedeniyle cephane kapasiteleri diğerlerine oranla düşüktür.

AK-47, AK-74: Teröristlerce kullanılan saldırı tüfekleridir. AK-47 daha büyük ve ağırdır, AK-74 ise hafiftir.

Şahsen ben L85'in zoom yeteneğini ve hareket serbestisi vermesini çok tutuyorum, ama görünen o ki ofiste her saldırı tüfeğinin ayrı bir yandaşı var. Bazıları M14'ün isabet oranını beğenirken diğerleri G3A3'ün kolay kontrol edilişini seviyorlar. Bazıları M-16'nın genel performansını yeğlerken, kimileri de küçük M4 Carbine'ye takmışlar. En doğrusu, size en uygununu bulana dek değişik seçenekleri denemek. Diğer yandan gerçek güç ve menzil için bir Sniper tüfeğinin yerini hiç bir şey tutamaz.

SNIPER TÜFEKLERI

Sniper tüfekleri yavaş ateş eden, istisnai derecede isabetli silahlardır. Üzerlerinde haritanın bir ucundan diğerine zoom yapmanıza izin veren harika dürbünleri vardır, ancak kısıtlı cephane taşırlar ve oldukça hantaldırlar. İyi uzun menzil silahlarıdırlar ama kısa menzilli karşılaşmalara karşı yanınızda bir tabanca bulunması isabetli olur.

Walther WA2000: Bu destek için kullanılan bir tüfektir. Diğerlerinden daha az isabetli olmasına karşın daha çok hareket serbestisi sağlar. Oldukça işlevsel bir silahtır; sabit bir Sniper tüfeği olarak bile kullanılabilir, pozisyon alırken yakalansanız bile böyle zor durumlarda iyi bir tek atışlı saldırı tüfeği olarak iş görebilir. Mermisi gayet güçlüdür.

PSG-1: Walther'dan daha isabetlidir ancak mermisi bir nebze daha güçsüzdür ve dar alanlarda kullanımı zordur.

Barret M82A1: İşte mükemmel bir Sniper tüfeği. Kullandığı .50 Browning mermisi araçları durdurmakta harikadır, ancak hazırlanması uzun sürer. Mevzinize giderken yanınızda bir tabanca bulunması akıllıca olur.

Dragunov: Terörist Sniper tüfeğidir. Performansı kabaca PSG-1'e eştir.

Bu silahlarının her birinin kullanılabileceği farklı durumlar var. Multiplayer oynarken genelde Walther'ı kullanırım çünkü düşmanın nereden çıkacağı belli olmaz, ama eğer yedek silah alabiliyorsam yüksek isabet oranından dolayı PSG-1'i alırım. Eğer durdurulması gereken araçlar varsa Barret'in üstüne tanımam.

SHOTGUN'LAR

Shotgun'lar özel silahlardır. Her nekadar bazı oyuncular kısa menzilde rakibi dağıtma potansiyelleri nedeniyle bu silahları kullansa da, temelde *Rogue Spear*'daki fonksiyonları, kapıları delmektir.

Benelli M1 Tactical: Slug mermileriyle yüklü olduğunda, kapı delmekte kullanılır.

SPAS-12: Oyundaki en eğlenceli silah bu olmalı. Slug mermileriyle doldurulamayan bu silah, bu eksiğini tam otomatik ateş edebilme kapasitesiyle kapatıyor. İçinde birkaç terörist bulunan küçük ve orta boyuttaki odaları temizlemek için birebir, ama fişeklerinin teker teker yeniden doldurulması zaman alıyor.

Keskin Nişancılık

Sniperlar açık alanlarda destek amacıyla kullanılırlar ve son derece sabırlı ve kurnaz olmayı gerektirirler. İşte bu noktada haritayı iyi bilmeniz son derece önemlidir çünkü hedefinizin nerelere gidebileceğini ve bölümündeki dar noktaları bilmeniz gereklidir. Sniper tüfekleri; PSG-1, Walther 2000, Dragonov ve Barret M95 gerçekten esaslı silahlardır. Bu tüfeklerin son derece uzun menzilleri, çeşitli zoom kademeleri vardır ve son derece gürültülüdürler. Ayrıca yeniden doldurma süreleri son derece uzundur ve çok ağırdırlar. Hedef almak için gereken zaman ve dikkat, bu silahlarda çok daha yüksek olup maksimum isabet oranı için çömelmiş durumda ateş etme idealdir. Boyutları ve hantal yapıları nedeniyle çömelmiş durumdayken bu silahlarla hareket etmek çok zordur ve bir kez hareket etmeye kalkıştınızmı harekete başlamak bile birkaç saniye sürer. Ayrıca hareket halindeyken son derece isabetsizdirler, bu nedenle hareket etmeye başladığınızda yeniden pozisyon alabileceğiniz bir yer bulana dek ikincil silahınızı kullanmanız hayatınızı kurtarabilir. Ayrıca bir sniper için yanında bir gözcüyle dolaşması hayatidir; Sniper hedefine nişan alırken, birinin onu korumasına son derece muhtaçtır. Aksi halde yeri bulunan bir sniper ikincil silahına geçene dek saldırıya tümüyle açık kalmıştır.

Üçüncü Adım: Taktikler

Köşeyi Dönmek

"Köşeyi dönmek" terimi burada güzel Türkçe'mizin ona yüklediğinden farklı bir anlam taşıyor; yani düpedüz bir köşeyi dönmek ama kazasız belasız dönmek anlamında. Bu teknikte dönerken vücudunuzun silah ateşine maruz kalabilecek alanını küçültmek aynı zamanda maksimum görüş alanı sağlamak esastır. Bunu başarabilmek için köşeyi geniş olarak almalı yana doğru adım atıp köşeyi dönerken açılan bakış alanına odaklanmalısınız. Bu en azından sizin, üzerine gelmekte olduğunuzu bilen rakibinizle eş şansa sahip olmanızı sağlar.

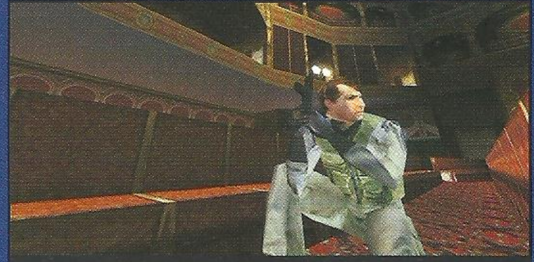
Oda Temizlemek

Bir odayı temizlemenin birkaç yolu vardır. SWAT tarzı çözümde kapıyı adamlarınızla tutup, kaçmaya çalışacak saldırganları temizlemelerini emredip içeriye bir Flashbang yada elbombası atarsınız (elbette rehinelerin patlama alanına yakın olmamalarına dikkat ederek).

Odayı elbombası kullanmadan temizlemek için yapmanız gerekenler şöyle:

Görev 12: Temple Gate • Antonium Opera Evi

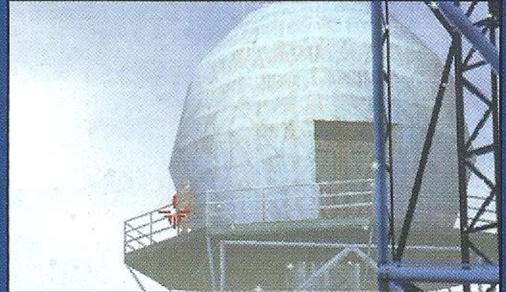
Üst katlardaki localar sahne ve koltuklara doğru harika açılar sağlıyor. Koltuk sıraları arasında eğilmiş teröristlere dikkat. Onları üst katlardan kolaylıkla görebilirsiniz. Karşılıklı çatışmanın olacağı kilit noktalar perde ve ana lobi. Lobideyken elbombaları en iyi üst katın kolonlarının ardından atılabiliyor. Üst katın iki tarafındaki balkonlar da pozisyon almak için harika.



Şu tipe baksanıza. Bu herif kendini ne zannediyor yahu? Kafasına iki delik açılmasını istiyor galiba. Kesin kaşınıyor!

Görev 13: Sargasso Fade • Svetlogorsk istasyonu bölüm I

Çatılardaki ve kulelerdeki düşmanlara dikkat edin. Kayalardan ve duvarlardan vuran gölge, üniformaların rengini belirsizleştiriyor ve düşman ve dost birimleri ayırmak zorlaşıyor. Bu yetmezmiş gibi soğuk havada verilen bir nefes yerinizi belli edebiliyor. Sniper tüfekleri bu bölümde çok iş yapmıyor çünkü genelde kendinizi kısa menzilli çatışmalarda buluyorsunuz. Bu bölümdeki dar geçitler merdivenler. İyi yerleştirilmiş elbombaları yada C4'ler işleri kolaylaştırır.



Bu kadar uzaktan standart bir saldırı tüfeğiyle isabet zor. Bir Sniper tüfeğimi getirseydik yoksa?

Görev 14: Majestic Gold • Svetlogorsk istasyonu bölüm II

Bu bölümde metal kutular, kar motorsikletleri ve diğer makineleri siper olarak kullanın. Kuzey taraftaki hendek, depoların arkasından gizlice geçmeyi kolaylaştırıyor, ama depolardan gelecek ateşten sakının. Depolara bir kez girdikten sonra silah yuvaları her tür düşmana karşı iyi bir görüş açısı sağlıyor ama içerisi iyi aydınlatıldığından kolayca görülüyorsunuz. Bir yerde siper almışken nefesinizin sizi ele verebileceğini unutmayın. Yeraltı tünelinin bulunduğu alt katlarda, çelik kirişlerin siper olarak kullanılabileceğini sanmayın. Yanıltıcı derecede yetersiz koruma sağlıyorlar.



Bu beyaz kamuflajla komandolarınız biraz aptal görünsede hayatlarını bu kurtarabilir. Gerçi bir görev sonrası bunları yıkamak ölüm ama...

Görev 15: Frost Light • – Elnya Kaplıcası, Son Bahar

Bu, 11. görev olan Oracle Stone'la aynı yerde geçen bir bölüm. Aynı taktikler ve kurallar burada da geçerli. Jakuziden uzak durun!

Görev 16: Hero Claw • Moskova Tren İstasyonu

Bu bölüm iki kısıma ayrılmış durumda, asıl aksiyon güney tarafta gerçekleşiyor. Kulede pozisyon alarak yada el arabalarını kullanarak üstteki çıkıntıya çıkarak yüksek mevkileri hakimiyetinize almak, avluyu dolaşan rakiplere karşı size iyi bir açı sağlayacak. Yine kulenin iç kısmı iyi aydınlatılmış, yani kolayca görülebiliyorsunuz ama kule, avlunun güney tarafına bakan yaklaşık 180 derecelik bir açı sağladığından yine de vazgeçilmez. Alt katlarda çarpışırken gölgeleri iyi kullanın ve üst katlardaki yada kutuların arkasına eğilmiş sniperlara dikkat edin. Bölümün kuzey kısmı geniş bir alan ve pek çok treyler var. Treyler oraya ilk ulaşan için iyi bir saklanma ve siper yeri oluşturuyor. Bölgeye daha sonra gelen herkes, uzun bir süre düşman ateşine maruz kalıyor.



Moskova tren istasyonu oyundaki en zor bölümlerden biri... ancak burada harika multiplay oynanıyor.

Görev 17: Ebony Horse • Nadar Kalesi

Kaleye girmenin en kolay yolu ana kapıyı kullanmak, ancak burası üst taraftaki pencerelerden kolayca korunabiliyor. Bir kez savunmayı geçtiğinizde artık üstteki mazgallı siperlere gidip sniper tüfeğinizi kullanabilirsiniz. Sarnıç geçidi, kaleye girmenin alternatif bir yolu ama kuvvetli bir savunması var. Düşmanlarınız el bombalarını kullanamadan yolunuzu temizlerseniz iyi olur, aksi halde işiniz biter. Arkadaki depo odalarından çıktıktan sonra, iç kısımlara doğru gitmek yerine kalenin üst katlarına doğru çıkıp prefabrik ofisler kısmına gidin. Eğer avluya çıkmak zorunda kalırsanız, duvar boyunca ilerleyip kendinizi koruyun. Biri avluyu geçmeye çalışırsa mazgallı siperlerde mevzilenin.



Bu iyi bir taktik... bir adamınız bilinmeyen bölgeye bakarken zoom yapmış bir sniperda ona destek veriyor.

Görev 18: Zero Gambit • Cherkasky Nükleer enerji Santrali

Bu bölümde üst kattaki yolları kullanın ve mümkün olduğunda aşağıdaki rakipleri temizleyin. Aslında asıl hedefiniz en üstteki yolu ele geçirerek en iyi açıyı sağlamak olmalı. Eğer hemen altınızda siper alırlarsa el bombalarını kullanın, gerekirse çevreden sektirilebileceğini unutmayın. Aynı zamanda kontrol penceresini ele geçirmek de size avantaj sağlayacaktır.



Aman yine mi nükleer materyal! Ateş ederken dikkat edin ama gerektiğinde bombaları kullanmaktan korkmayın.

ilk olarak takımınızın bir üyesi odaya dalsın ve kapının bulunduğu duvar tarafındakileri temizlesin. Hemen ardından ikinci adam dalıp diğer duvar tarafındakileri indirsin. Bu yaklaşım sayesinde takım arkadaşları birbirlerinin atış hizasına girmezler ve birbirlerini vurma şansları azalır.

Bir Odada Temizlenmemek

Elbette ilk olarak tek çıkışı olan bir odada asla kıstırılmamaya bakın, eğer kıstırıldıysanız, bombanın atıldığı tarafa doğru koşun ve ateş eder halde dışarı çıkın. Eğer bombanın etki alanından kurtulduysanız rakibinizi gardı düşmüş bir halde yakalama şansınız çok yüksek. Çıktığınızda ikincil silahını çıkaramamış olacak (muhtemelen ikinci elbombasını hazırlıyordur) ve kolay bir hedef teşkil edecek. Eğer rakibiniz odayı basarsa, bir mobilyanın arkasına geçip eğilin, Eğer bir mobilya yoksa yine de eğilin böylelikle daha zor bir hedef olursunuz.

5 Metreden Yakın Çarpışmalar

Rakipler bir köşeyi döndükten sonra birbirlerine girip ateşe başladıklarında genellikle kafalar karışır ve doğru dürüst hedef alınmadan ateş edilir. En sonunda iki tarafın da mermisi biter ve silahlarını doldurana yada ikincil silahlarını çıkarana dek birbirlerinin etrafında dönüp dururlar. Bu durumlarda ikincil silahınızı çıkartma daha hızlıdır, yada bunu yapmak yerine en yakın korunaklı yere doğru koşarken bir yandan silahınızı doldurur bir yandan da rakibinizin izinizi kaybetmesi için dua edebilirsiniz. Silahınızı doldurur doldurmaz aynı hızla rakibe dalmaya kalkmayın; değişik bir yoldan gitmek ve rakibinizi habersizken yakalamaya çalışmak daha akıllıca olur.

Bubi Tuzakları

C4, Hearth Beat Jammer, Stationary Hearth Beat Jammer ve Fake Hearth Beat Buck'ın sayesinde basit patlayıcı tuzaklarından daha fazlasını yapma şansımız var. Sahte kalp sesi üreten cihaz düşmanı belli bir noktaya çekip daha sonra da uzaktan vurmak için harikadır. Aynı zamanda bu aleti bir C4'le birleştirip ölümcül hale getirebilirsiniz.

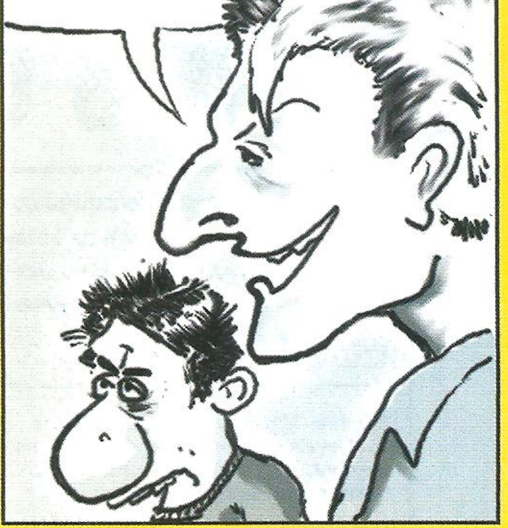
Zırh

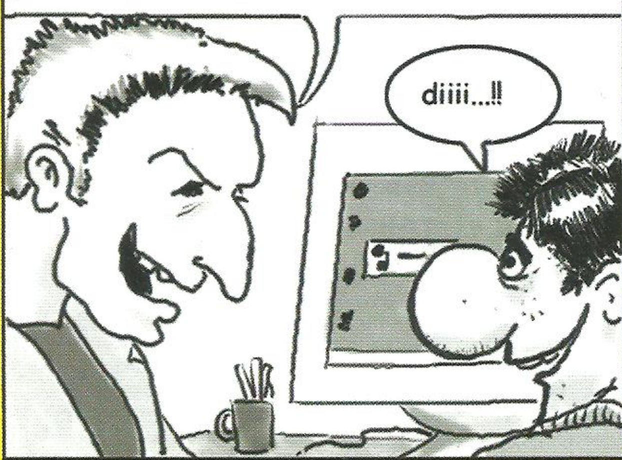
Zırh *Rogue Spear*'da hayati bir rol oynuyor. Zırh ne kadar ağırsa, mermileri, özellikle de JHP'leri durdurma yada hasarını azaltmada o kadar başarılıdır. Zırhın asıl avantajı rakibinizin sizi gafil avladığı ama bir hedefi tam tutturamadığı durumlarda size bir kaç saniye kazandırmasıdır. Zırhın dezavantajı ise ağırlık yapması nedeniyle adımlarınızın daha gürültülü olmasına yol açması, sizi yavaşlatması, duvarlara ve parmaklıklara sürttüğünüzde ses yapmasıdır. Bazen kimi oyuncular *Rainbow Six*'deki kadar hızlı olmadıklarından yakınırlar; genellikle bunun sebebi ağır yada orta düzey zırh giymiş olmalarıdır. Eğer hız sizin için öncelikliyse, hafif zırh opsiyonunu deneyin; eğer böyle yaparsanız da sessizliğe ve düşmanlarınız tarafından görünmemeye normalden daha fazla dikkat edin çünkü üzerinizdeki zırh ne kadar hafif ise, vücudunuza isabet eden kurşunun size vereceği zarar o kadar ölümcül olacaktır.

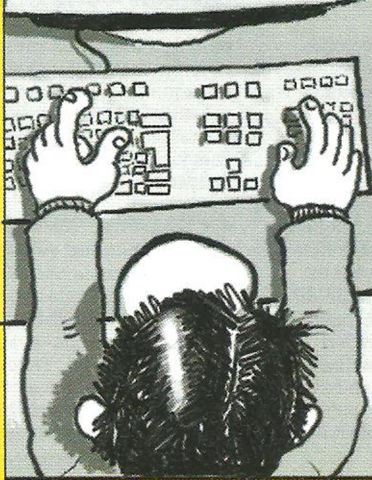
PCG

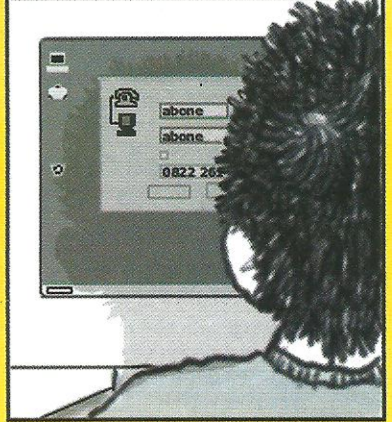

Gene Hattan Düştük çok güzel he ! Şimdi Boş Modem de Bulamıycaz..üff


NABEEEERRRR!..


Sen boşver isyanı.. Hergün aynı geyiği yapıyosun. Bir numaranı göremedik Hoca.


Ben TruNet'ten bağlanıyorum. Bir sistem kurmuş adamlar Internet üzerinden satış yapıyorlar. Paket maket yok !! Bak saat gecenin 10'u nerde açık tükkan bulucan diimi ?
diiii...!!


Gir hoca çevirmeli ağa tamam. Yeni bağlantı yap de, okey... Şimdi yaz kullanıcı adı: abone Parola: abone


Telefonu yaz şimdi de 0 822 261 01 10 çalıyo mu? Hocam meşgul sesi duymuyorsun var mı ötesi bee! Üstelik bütün hatlar 56 K. Bağlanınca Browserını aç !
abone
abone


Şimdi adrese ne yazcaz.!
"https://abone.tru.net.tr" yaz formu doldur. Kredi kartıyla bağlantın hemen açılır havaleyi seçersen hesaplarına geçince açarlar. Döviz kuru site de otomatik hesaplanıyo.


Fiyatlar çok uygun kanka , 1 ay sınırsız..................19 $
3 ay sınırsız..................54 $
6 ay sınırsız..................95 $
12 ay sınırsız..................189 $
üstelik 5 Mb alan 4 adet e-mail veriyolar. Kali95 de internette oyun oynamak için dimi..okeydir..

Jane's USAF

Jane's, yeni piyasaya sürdüğü çoklu uçak savaşı simulasyonu ile fırtına gibi esiyor, ama bu deli kısrağın dizginlerini elinizde tutmak pek de kolay değil. Neyse ki , oyunun geliştiricileri Pixel Multimedia, oyunda canlı kalıp, zaferlere koşmanız için size yardım elini uzatıyor.

Görev İçin Isınma

Bir görev için ilk uçuşa çıkmadan önce biraz oyalanın. İşte size "Fly" (uç) tuşuna basmadan önce dikkat etmeniz gereken birkaç önemli uyarı:

Durumu ve Görevi Kavrama

Her görevin ilk ve en önemli bölümü kısa açıklamadır. Sizden ne yapmanızın beklendiğini eksiksiz bir şekilde anlamalısınız. Olayın geçmişini ve sizin operasyondaki rolünüzü kısa açıklamadan anlayabilirsiniz. Şu bölümler biraz daha dikkat gerektirir:

1. GÖREV PAYLAŞIMI: USAF'taki çoğu görev ve operasyon için birden çok uçak gerektiğinden, bu bölümde hepsine görev paylaştırma işlemini gerçekleştirebilirsiniz. Bu bölümden, gelişmelerden haberdar olmak için faydalanabilirsiniz. Duruma göre yönlendirme sayesinde, uçaklarınızın görevin hangi bölümünde ne yapması gerektiğini ayarlayabilmeniz sağlanmış. Kendinizi, sanki savaş sahnesini yukardan izleyen bir göz gibi hissetmeniz sağlanmış. Taktik görüntüsü de, sizin durumdan haberdar olmak için kullanabileceğiniz harika bir alet. Haritada diğer uçakların rotalarını, hedefin ve tehlikeli bölgelerin konumlarını ve düşman hava üslerinin yerlerini saptayın (unutmayın, taktik görüntüsüne her an Esc tuşuna basarak ulaşabilirsiniz).

2.GÖREV AMAÇLARI: Kısa açıklamadaki bu bölüm, bir görevde başarılı olabilmeniz için tam olarak ne yapmanız gerektiğini size bildiriyor (genellikle yok etmeniz gereken düşman hedefleri, ve savunmanız gereken dost birimler). Bir görevde uçarken, görev hedeflerinizi gerçekleştirmeye yoğunlaşmalısınız. Havadan yere saldırma harekatında sıkılmaktansa, yaklaşmakta olan bir düşman uçağı ile it dalaşına girmek çoğu zaman daha cazip-tir. Ama, eğer göreviniz havadan yere saldırı ise; size verilen emirleri iptal etmek, bütün bir operasyonu mahvedecek bir hatadır. Bir uçuş sırasında daima "O" tuşuna basarak, görev amaçları listesine göz atabilirsiniz.

3.İSTIHBARAT: Bu bölümde, içinde vurulması gereken nesnelerinde işaretlendiği hedefinizin hava fotoğraflarının da yer aldığı düşman hakkındaki bilgiler var. Hava fotoğraflarına iyi çalışın. Hedefin değişik elemanlarının nasıl konumlanmış olduklarına bakın. Hedef bölgeye farklı yönlerden yaklaşırken silahlarınızla nişan almanız gereken noktaların yerini iyi saptayın. Hedefler çoğu zaman yoğun bir şekilde



Silahlarınızı nişan almanız gereken noktaları eksiksiz öğrenin.

SAM'ler ve AAA ile korunur, ve bu koşullar altında hedefin yerini saptamak için etrafında birkaç tur atmak istemezsiniz. Hedefin konumunu saptamayı öğrendikten sonra, sizi tehdit eden tehlikelere karşı kendinizi korumayı öğrenmeye de özen gösterin. İyi bir strateji geliştirin, böylece karşınıza çıkabilecek bütün tehditlere karşı önceden hazırlıklı olursunuz.

4.ROTALAR VE TEHLIKELER: Uçağınızı seçip, silahlarınızı yükledikten sonra, görevinizi başarıyla bitirmenizi engelleyebilecek tehditleri tetkik etmeniz gerekiyor. Bu tehditler genellikle, düşman avcı uçakları, yerden havaya füzeleri (SAM'ler) ve AAA. Tehdit meselesi işin içine girdiğinde, olaya tek kişilik yerine çoklu bir perspektiften bakmak gerekir, bu da ancak birkaç uçuştan sonra anlaşılır hale geliyor. Bu konuya daha sonra değineceğiz. Bu arada, hedefe doğru ilerleme rotasını ve bölgeden çabucak uzaklaşma yolunu planlayın. Hedefe yaklaşırken bulunmanız gereken yüksekliği, arazi yapısını, hava şartlarını ve bombalama sortileri için en iyi doğrultuyu da göz önünde bulundurun. Bazı hedefler sadece tek doğrultudan görünebilir! Belki de hedefe doğru giderken saklanmak için kullanabileceğiniz çok derin bir vadi vardır, yada bombalama sortinizin hemen ardından arkasına gizlenebileceğiniz yüksek bir dağ. Eğer isterseniz, planınıza uygun hale getirmek için doğrultu noktalarını da (waypoints) değiştirme seçeneğine sahipsiniz. Hedef etrafındaki alanı iyi etüd edin, ve size hedefin yerini hatırlatacak arazi şekilleri tanımlayın (örn hedefin kuzeyindeki bir göl). Bu faal tehditlerin yanı sıra, sizi dolaylı olarak etkileyecek tehlikeler de bekliyor, kötü hava koşulları, arızalanmalar ve daha birçokları. Olabileceklerin en kötüsüne göre hazırlanın, ve onlarla baş etmenin çarelerini geliştirin. Bunlar havada, işlerinizi kolaylaştırır.

Yükleme

Genelde, bu işlem kendiliğinden ayarlı olur, ama eski pilotlar ne demiş, "babana bile güvenmeyeceksin..." Silah konfigürasyonuna bir göz atın ve görev amaçlarına uygun olup olmadıklarını inceleyin. İlerde karşılaşacağınız senaryolarda buna daha da bir dikkat etmeniz gerekecek. Silah kaynaklarını sık sık kontrol edin, böy-



Bir görevi planlarken, bir giriş kapısı, birde çıkış kapısı belirleyin, yoksa çok zaman kaybedersiniz.



Uçaklarınızın silah konfigürasyonunu kontrol edin, görev amaçlarına uyduğundan emin olun.



Bir USAF F-15C'si bir düşman uçağına AIM 120 AMRAAM yolluyor, bakalım sevecek mi?

lece silah sıkıntısı çekmezsiniz. Bir senaryonun ne kadar uzun süreceğini bilemediğinizden stoğunuzu kontrollü kullanmanız gerekir. İlk iki görevde bütün AIM 120'lerinizi ve AGM 130'larınızı tüketmek pekte zekice bir hareket olmazdı. Öte yandan, en iyi silahlarınızı bir sonraki göreve saklamak için de çok çaba harcamayın, eninde sonunda bunun uğruna birkaç uçağınızı hibe etmeye değmez.

Hedefe İlerlerken

Jane's USAF'taki görevlerin bazılarında, bazı uçaklar daha kalkar kalkmaz tehlikeli bir durumla karşılaşırlar, bu sebepten dolayı, kokpitte bulunduğunuz andan itibaren her türlü sürprize karşı hazırlıklı olun. Durumunuzdan haberdar olmak için gözünüz JDITS'te, kulağınız AWACS 'ta bulunan ATC'de olsun. Uçtuğunuz bölgeyi taramak için radarınızı kullanın. 40 NM'de TWS taraması ile işe başlamak iyi bir karar olurdu. Eğer etrafınız temizse, keşif mesafesini artırmak için 80 NM'lik LRS taramasına geçebilirsiniz. Önünüze dikkat edin ve askeri kampların, yolların ve yerinizi bildirebilecek düşman yapılarının üzerinden geçmemeye itina gösterin. Eğer alçaktan uçuyorsanız, yolunuzu vadilere ve kanyonlara çevirin. Arazide gizlenmek, hedefe doğru ilerlerken fark edilmenizi zorlaştırır. Uçtuğunuz her tür uçakta, size verilen göreve ve amacınıza yoğunlaşın.

Çoklu Uçuş Kontrolü

Jane's USAF, size bir görevde dört uçuş hakkı tanıyarak taktik geliştirmenizi sağlıyor. Çoğu görevi bitirmek için birden çok uçuş yapmanız gerekirken, bu işi abartıp sık sık in-kalk yapmanıza da gerek yok. İlk yapmanız gereken şey görev paylaşımına dikkat etmek. Her uçuşunuzun, operasyonun tamamlanmasında bir rolü olmalı ve doğru silahlarla hareket edilmeli. Silahlar genelde ya gökleri uçan tehlikelerden koruyan CAP (Combat Air Patrol – Hava Savaşı Devriyesi) olarak yüklenir yada yerden gelebilecek SAM bataryaları ve AAA silahları gibi tehditleri yok etmek için Wild Weasel, yada SEAD olarak yüklenir. Unutmayın, uçuş sıranız her zaman size göründüğü gibi olmayabilir.

Uçuş sırasında, görevin nasıl geliştiğini anlamak için, diğer uçaklardan gelen mesajlar önem verin (mesela "Austin IP inbound"-).

Savaşın aldığı son hali, zaman zaman Taktik Haritasından (Tactical Map) izleyin. Tabi ki yapay zeka uçağı sizin için uçurabilir, ama büyük ihtimalle siz bu işi daha iyi becerirsiniz. Doğru zamanda doğru yerde olmaya bakın. Diğer uçaklar, füze ateşlerken yada vurma ve vurulma durumlarını ATC'ye "Fox" mesajları ile bildirecekler. Çarpışmakta olan bir uçağı yönetmek daima daha zekice olur. Ya taktik görüntüsünden durumu kavrayıp, hangi uçakla uçmanız gerektiğine karar verebilir yada zaten hangisinde uçmak istediğinizi biliyorsanız, Shift tuşu ile 1,2,3,4'e basarak Austin, Buick, Corvette ve Dodge uçaklarını seçebilirsiniz. Çoklu Uçuş Kontolü, her görevde ayrı bir uçakla görevin bütün amaçlarını kendinizin yapmasına olanak veriyor. Bir uçağınız vurulsa da, cephanesiz yada yakıtsız kalsa da, çoğu zaman onun yerini doldurabilecek bir başka uçağınız daha var.

Hava Çarpışmaları

Hava savaşları, ana göreviniz olabilirler, yada görev amaçlarını gerçekleştirmenize engel teşkil edebilirler. Ama ne zaman ki, bir düşman birimini saf dışı bırakmaya karar verdiniz, görevinizin amaçlarına aldırmayıp bu işe yoğunlaşmalısınız. Elinizdeki bütün kuvvetleri kullanıp kazanmaya çalışın, çünkü eğer kaybederseniz başka bir çarpışmaya giremeyeceksiniz. En önemli kural, daima rakiplerinizden aşağıda olun. Radarınız, yukarıyı, yeri taradığından daha iyi tarar. Yukarıya bakarak, bir düşmanı onun sizi fark etmesinden önce fark edersiniz. Eğer birkaç birime birden saldıracaksanız, hiçbir zaman doğrudan tam ortalarına girmeyin. Bu şekilde bir hareket, düşmanlardan birinin sizin arkanıza geçebilmesi anlamına gelir.

Düşmana daima tek taraftan yaklaşın. 20 millik bir mesafe, dış yakıt tanklarından kurtulmak için en iyi zamandır. Shift-C'ye basarak tankları fırlatın, ve Alt-D tuşu ile diğer uçaklara da bu komutu verin. Savaşa girmenin en iyi yolu geniş ayrık bir sıra halinde uçarak olur. Eğer BVR silahlarını kullanabiliyorsanız, diğer uçağa "hedefleri ayır" (sort targets) komutu verin (Alt-S). Böylece bütün uçaklarınız, hedefteki farklı birimlere kilitlenmeye çalışır. Eğer Su-35 gibi gelişmiş bir düşman uçağı ile karşı karşıya iseniz, iki farklı hedef için iki AIM 120 kullanmaya çalışın. Eğer diğer uçağınız bir hedef için birden çok füze harcıyorsa, bunu hoş karşılayın, çünkü ilerde bu uçaklar başınıza bela olabilir.

Havadan Havaya Silahların Kullanımı

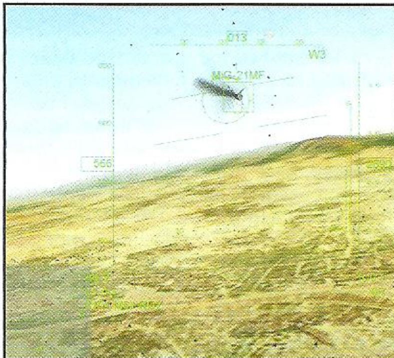
Radar Füzeleri

Karşılaşma esnasında ve savaşlarda, silahlarınızı en iyi şekilde kullanmanız çok önemlidir. İşe Orta ve Uzun menzilli füzelerle başlayın. İlk füzenizi, hedef DLZ'ye (Dynamic Launch Zone – Dinamik Fırlatma Bölgesi) girdikten bir müddet sonra ateşleyin, böylece daha isabetli bir atış yaparsınız. En iyi sonuç için daima Nişan Noktasını (Aim Dot) ASE'nin (Allowable Steering Error – İhmal Edilebilir Sapma Hatası) tam ortasına denk getirin. En önemlisi, "atış yapılabilir" sembolünün TD-kutucuğunun altında yer aldığından emin olun, bu "bütün koşullar hazır" anlamına gelir. Eğer AIM-7 gibi yarı-aktif füzeler ateşliyorsanız, füzenin bütün yolu boyunca hedefe STT'de (Single Target Track – Tekil Hedef İzleme) kilitli kalmalısınız. Eğer AIM 120 gibi aktif bir füze ateşliyorsanız, füze uçağı terk ettikten hemen sonra başka bir hedefe yönelebilirsiniz. Füzenizi fırlattıktan sonra, hedefe direk olarak yaklaşmak yerine, belli bir açı ile önünü kesmek daha rahat bir yaklaşım olur.

Bir sonraki fırlatacağınız füze, SRM (Short Range Missile – Kısa Menzilli Füze) olacak. Bu ısı güdümlü füzelerden en iyi şekilde yararlanmak için, hedef etrafında güzel bir tur atıp onun hemen ar-



AIM 9M kanatlara monte edilen silahlardan, ve eğer bu F-16C gibi doğru kullanılırsa çok canlar yakabilir.



En usta pilotlar, hiçbir zaman silahlarına baş vurmazlar, ama çok yakın mesafelerde bu silah çok ölümcüldür.

kasına geçmeniz gerekiyor. AIM 9B gibi eski nesil füzeler, hedefi yalnız arkasından fark edebilir, ama AIM 9E gibi her açıdan fırlatılabilen füzeler, hedefle kafa kafaya olsanız bile başarılı olabilir. DLZ sınırları içini girdiğinizde, ısı tarayıcısının en yüksek ses tonuna ulaştığı anı bekleyin ve sonrada füzeyi fırlatın. Füzenin hedefi vurup vurmadığını kontrol etmek için sonuna kadar hedeften ayrılmayın (yada Füze görüntüsünden izleyin: F11 tuşu).

Silahlar

Silahlara sadece, hedefin 1mil uzağındayken geçin. Bu mesafeden daha uzağında, silahınız etkisizdir, ve yaklaştıkça nişan almanızda kolaylaşır. Ateş etmeden önce, hedefe yaklaşma hızınızı iyi ayarlayın. Hedefinizin geçeceği yollara yönelerek, onu kıstırmanız ve böylece düşmanınıza yaklaşmanız size avantaj sağlar. Hedefinizin altına nişan alın, ve tetiği çektikten sonra nişanınızı hedefin üstüne doğru kaydırın. Silah atış aralığınızı iyi ayarlayın, böylece merminizi hemen harcamamış olursunuz. Eğer hedef sizden yüksekteyse, hedefin takip edeceği yola nişan alın ve atış yapın, ve sonrada hedefinizin oradan geçmesini bekleyin. Yakın menzilli bir silahın verdiği öldürme zevkini size başka hiçbir füze veremez.

İt Dalaşları

Nereye uçalım?

Yakın temas it dalaşlarında, çoğu zaman durumu kavramak ve spiral dalış ve yüksek hızda yo-yo dönüşü gibi keskin manevralar yapmak pekte kolay değildir. Eğer durum pek anlaşılır değilse, William Bishop'un dediği gibi; "Ne yapacağını bilmiyorsan, yönünü daima rakibinin arkasına doğru çevir". Eğer belli bir hızla devamlı düşmanın arkasına doğru dönersen, kötü bir vaziyetten kurtulursun. F5 ve F7 görüntüleri bu iş için biçilmiş kaftan.

Motor İşlemleri ve G-Force

İt dalaşında önem vermeniz gereken şeylerden birisi de içinde bulunduğunuz bedensel durumdur. Hiçbir pilot dokuz G'lik bir dönüşe birkaç saniyeden fazla dayanamaz. Daha da kötüsü, bu kararmadan (blackout) kurtulmak için birkaç saniye düz gitmeniz gerekir, yada yere de çakılmayı deneyebilirsiniz (ama pek tavsiye etmiyoruz!). Kararmayı önlemek için, daha yumuşak dönüşler yaparak yada hız azaltarak G-Force'u belli bir seviyenin altında tutabilirsiniz. Hızınızdan birkaç knot düşürerek güzel bir dönüş yapabilirsiniz. Çok güçlü uçaklarda bu uğurda motorları bile kapatmanız gerekebilir.


Haydutların ardına geçip isabetli vuruşlar yapmak için F5 ve F7'yi kullanarak en iyi görüntüyü sağlayın.

Havadan Havaya Savaşlardan Canlı Kurtulma

Savaş uçuşlarının en önemli kısmı hayatta kalabilmektir. Ünlü II. Dünya Savaşı gazisi William Bishop'un her zaman geçerli on kuralından birisi: "Hava savaşlarında kaybedilenler ve düşenler, kazanılanlar ve öldürenleri daha da yüceltir". Karşılaşacağınız havadan havaya saldırı tehditleri üçe ayrılır: genelde en az 3 milden ateşlenen uzun menzilli Radar Güdümlü Füzeler, genelde en fazla beş milden ateşlenen kısa menzilli Isı Güdümlü Füzeler, ve de yakın temas it dalaşlarında (eğer öncekilerden kurtulabildiyseniz) düşman uçaklarının çok yakın mesafeden arkanızdan kullanacağı Silahlar. İşte bunlardan korunmanın yolları:

HH (Havadan Havaya) Radar Güdümlü Füzelerden Korunma

USAF'ta karşılaşacağınız bazı uçaklar, AA 7 Apax ve AA 10 Alamo-A gibi uzun menzilli radar güdümlü füzelerle donatılmış olacaklar. Bu füzeler hedeflerine yönelmek için bir tür radar kilidi kullanırlar. Böyle bir füzeden kurtulmak için füzeye doğru ters bir açı ile dönüp, birkaç chaff fırlatmalısınız. Bu şekilde bir ters açı ile dönmek füzenin radarının size kilitlenmesini zorlaştırır. Chaff fırlatarak onu daha da şaşırtırsınız. Eğer bu dönüş işe yaramadıysa ve füze gittikçe daha da yaklaşıyorsa, doğru zamanı sabırla bekleyin; ve çarpışmadan birkaç saniye önce direk füzeye doğru bir dönüş yapın. Füze büyük ihtimalle tekrar peşinize takılmaya vakit bulamadan sizden güvenli bir uzaklıkta patlayacaktır. Unutmayın, bütün manevralar için zamanlama çok önemlidir. Çok erken bir manevra ile füzeyi alnınızın tam ortasından yersiniz, geç bir manevrayla ise daha dönmeye başlamadan parçalanmış olursunuz.

Isıya Duyarlı Füzelerden Korunma

Isıya duyarlı füzeler, hedeflerini takip ederken tamamıyla farklı bir yol izlerler; bu sebepten onlardan korunmak ta tamamıyla farklı olacak. Isıya duyarlı füzeler motorunuzdan yayılan infrared'i algılayıp yönünü doğrudan motorunuza doğru kaydırırlar. Onları yanıltmak için, ilkönce motorunuzun ısısını throttle tamamıyla kapatarak azaltmalısınız (RPM'ler ne kadar düşükse o kadar iyi), ve sonrada birkaç flare fırlatmalısınız. Eğer motorunuz yeterince soğumuşsa, flare füzenin ısı algılayıcısını yanıltır ve yönünü kendine çeker. Bu sırada sizde yönünüzü füzeye doğru çevirmelisiniz, böylece kuyruğunuzdaki ısının fark edilmesini daha da güçleştirirsiniz. Bu şekilde her yönden fırlatılan füzelere karşı (arkanızdan fırlatılanlar da dahil) karşı kendinizi koruyabilirsiniz. Yinede hala füze sizi takip ediyorsa, son çare olarak bir sonraki paragrafta açıklanmış ani fren yolunu deneyin.

Birleşik Manevralar

Bir füze önünüzden, 10 mil uzaktan size doğru fırlatılmış ise bilin ki o bir radar güdümlü füzedir. Arkanızdan ve

çok yakın bir mesafede atılmış ise o bir ısı güdümlü füzedir. Ama durumun pekte belirgin olmadığı diğer durumlarda (mesela 4 mil ardınızdan gelen bir füze) ne yapacaksınız? Böyle bir durumda iki olası durumdan da kurtulmak için birleşik manevra yapmalısınız. Throttle kapatın, sizi tehdit eden füzeye 90 derecelik bir dönüş yapın ve birkaç chaff ve flare fırlatın. Chaff ve flare fırlatırken seçim yapmayın, çünkü diğeri için vakit kalmayabilir.

Anti Silah Manevrası

Eğer haydut'un teki (bandit) peşinize takılmışsa, hemen umutsuzluğa kapılmayın. Silah atış mesafesine girmeden onu önünüze almaya çalışın. Motorunuzun gücünü azaltıp, hava frenlerini açarak yavaşlayıp ardı ardına dönüşler yaparak sizi takip etmesini güçleştirin. Bir tarafa 90 derece yatıp keskin bir dönüş yapın, ve aynı tarafa bir 90 derecelik dönüş daha yapıp son bir keskin dönüş daha yaparsanız haydutu peşinizden atmış olursunuz. Eğer düşük bir irtifadaysanız bir taraftan ötekine dönerek te onun sizi geçmesini sağlayabilirsiniz.

HH Savaşında Görüntü İşlemleri

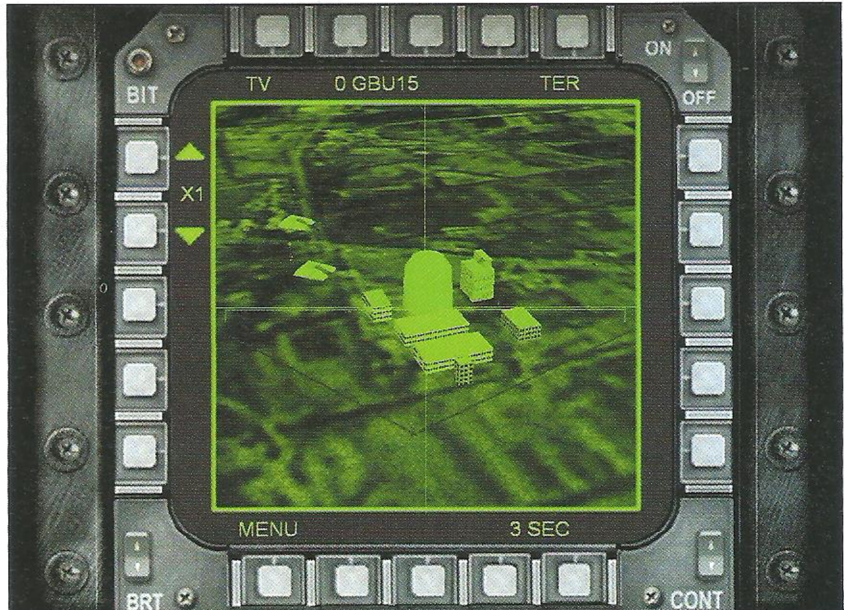
F5 savunma hareketleri için en iyisidir. Saldırı işlemi içinse, şunu yapabilirsiniz: radarınız hedefe kitlenmişse, onu kokpit veya HUD görüntüsünde (F1) HUD kutucuğu içerisinde tutmaya çalışın. İt dalaşı esnasında rakip ardınızda ise, F7 oyuncu-hedef dışarıdan görüntüsü ile F1 arasında sürekli gidip gelin. Vurmak için hareket ettiğinizde ise yani hedef tam karşınızda ve yakın bir mesafede ise F3'e basıp hedefe"padlock" yapın, oku yukarı bakacak şekilde yerleştirin ve kokpitinizi hedefin üzerine doğru çekin. Dikkat edin, "padlock" görüntüsünde etraftan haberdar olmanız pekte kolay değildir, çünkü hedef genelde önünüzde değildir. Ufuk çizgisine bakarak durumunuzda haberdar olabilirsiniz. Hedef ortaya yaklaştıkça ok kısalır ve işte o zaman, hedefi çok net gören geniş bir açı için HUD görüntüsüne geçebilirsiniz.

Havadan Yere Saldırı Seçenekleri

Her havadan yere görevi için hangi taktiği ve ne tür bir silah seçeceğinizi nasıl anlayacaksınız? İşte size üç basit seçenek ve ardında yatan mantık.

Uzaktan Saldırı


Düşman uçağını aşağı indirmek için ilerlediğinizde, rakibiniz önünüzde ve uygun bir açıdaysa F3'e basıp hedefe "padlock" olabilirsiniz.



GBU 15 bombasının TV görüntüsünden de anlaşıldığı gibi, şu gördüğünüz Irak nükleer santrali birazdan tarih olacak.

Daha önceden de belirttiğimiz gibi, uzaktan saldırılar, hedefleri, SAM savunmalı bölgeye girmeksizin Maverick'ler, GBU'lar ve HARM'lar gibi uzun menzilli güdümlü füzelerle vurur. Böyle bir saldırı, tehlikesiz bir bölge için bir SAM radarını yok edip, o bölgede istenilen harekatı gerçekleştirmekte yada önemli noktaları rahat rahat bombalamakta kullanılabilir.

Yüksek İrtifa Saldırıları

Eğer sizin için en büyük tehlikeyi AAA'lerin (Automatic Anti Aircraft – Otomatik Anti Uçak savunması) oluşturduklarını düşünüyorsanız; bir yüksek irtifa saldırısı yapmalısınız. Hedef bölgeye 15000'lik bir yükseklikten sokulun ve bombardıman dalışınızı AAA'lerin ulaşamayacağı 6000 AGL'e (Above Ground Level –Yerden Yükseklik Seviyesi) kadar yapın. Önce AAA'leri temizleyip sınırlamadan kurtulmakta iyi bir yol olabilir.

Ani Yükselme Saldırıları

En büyük tehlikeyi SAM'ler oluşturuyorsa, mümkün olduğunca uzun bir süre alçaktan ve saklanarak uçmanız gerekir. Hedefe dört mil uzaklıktan 45 derecelik bir açıyla yaklaşırken bir anda yüksekliğinizi 8000'lere çıkarıp bombalamak için dalış yaparak etkili bir saldırı yapabilirsiniz. Ani Yükselme adı da buradan geliyor zaten. Ne kadar kısa sürede bu işi yaparsanız o kadar daha az size kilitlenirler..

HY (Havadan Yere) Silahları

USAF, çeşitli HY silahlarını kullanımınıza sunuyor. Doğru şekilde kullanmak için kullanım kılavuzunu okuyun ve eğitim kursunu takip edin. Hedefi seçmenin en iyi yolu bir HY radarı ile ona kilitlenip Hedef görüntüsünden (F4) ona bakmaktır, zaten 15000'den hedefi fark etmek pratik olarak imkansızdır. Değişik türdeki bir sürü silah için işte size birkaç bilgi:

GBU-15

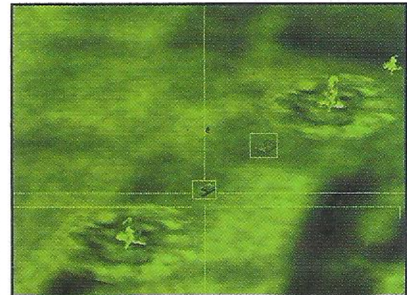
Gliding Bomb Unit (Süzülerek Giden Bombalama Birimi), TV tarafından yönetilen, uzun menzilli, itişli olmayan bir bombadır. İstenilen uzaklığa süzülmesi için çok yüksek bir irtifadan bırakılması gerekir. 20000'lerde yüksek bir hızla ilerlerken, hedef DLZ'ye girdiği anda bırakılmalıdır. Sonra uçağı geri döndürüp, kontrolü otomatik pilota verin. Tam ekran görüntü için Z tuşuna basıp MFD'ye geçin. Bu andan itibaren, tek yapmanız gereken şey hedefi bulmak ('T' belirteci sayesinde), ve nişan almak (CTRL ve yön tuşları sayesinde) olacak.

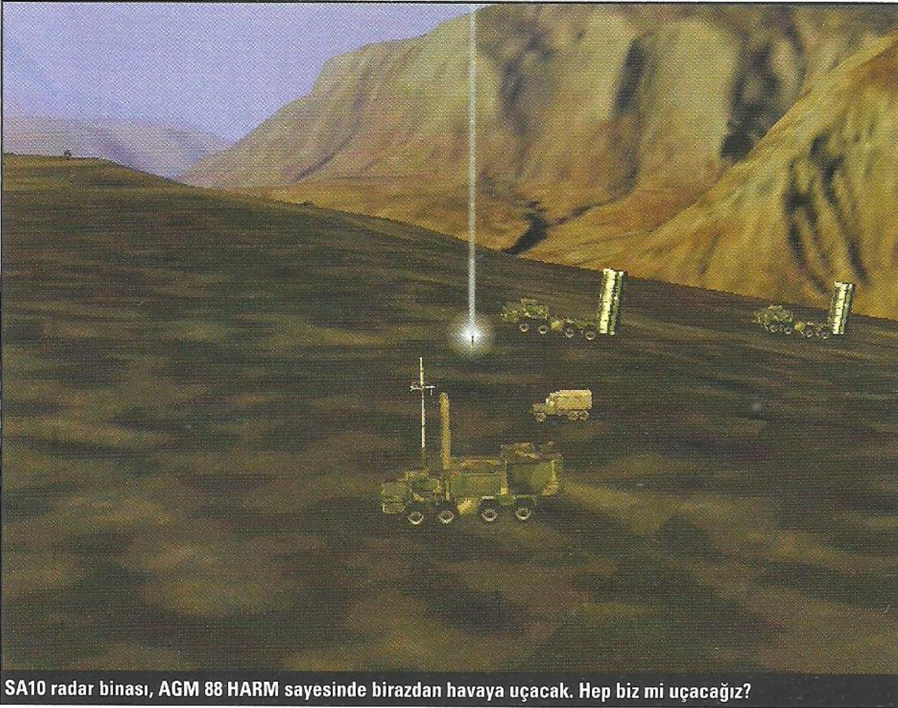
AGM-65B/D — Maverick

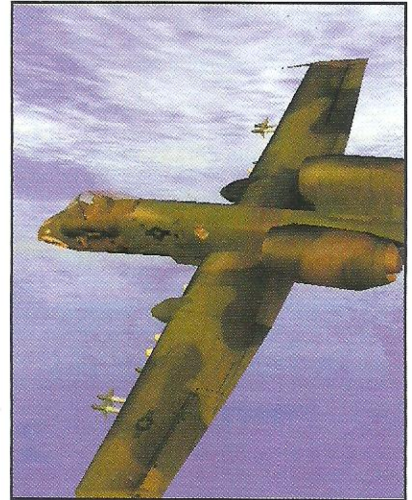
"Ateşle ve unut" özelliği sayesinde Maverick çok kullanışlı ve hassas bir füzedir. Menzile girer girmez, tek yapmanız gereken şey radarın kilitlendiği hedeflere teker teker birer tane Maverick yollamak ve onların hedefleri nasıl temizlediklerini seyretmektir. Yada tam ekranda, MFD'de ince ayar yapıp, hedeflere radarsız kilitlenme yolunu da deneyebilirsiniz.

HARM ve Shrike

HARM füzeleri (Homing Anti-Radar Mis-


AGM 65D'yi kullanarak yaptığımız birkaç sortiden sonra, T-50 tanklarının yıkıntı halleri.


SA10 radar binası, AGM 88 HARM sayesinde birazdan havaya uçacak. Hep biz mi uçacağız?


Güvenli (çoğu zaman değil) semalar hiç Jane's USAF'ın ki kadar eğlenceli olmamıştı.

sile) en çok SAM radarlarına ve AAA araçlarına zarar verir. Hedeflere fazla yaklaşmamaya özen gösterin yoksa HARM'ın alıg sınırını geçebilirler. Eğer bütün radarları yok ettiğinizden emin değilseniz, bir u dönüşü yapıp kontrol edin yada JDITS görüntüsünü ("T") kullanın.


Sıradan ve isabetli CCIP sortileri bu kontrol kulesine ömrünün son dakikalarını yaşatıyor.

Lazer Güdümlü Bombalar

Her ne kadar manuel olarak FLIR'i (Forward Looking InfraRed – İleriye Bakan InfraRed) kontrol edip hedeflere kilitlenebilseniz de, hala HY radar modunu kullanmak daha kolaydır. Burnunuzu azıcık aşağıya, hedefe doğru eğdiğinizde HY TD kutucuğu ile Laser TD kutucuğunu iç içe görürsünüz. Sıradan bir CCIP bombalama dalışına devam edin. FLIR bombaya rehberlik eder ve kesin bir vuruş sağlar ama CCIP'ye nişan çok isabetli bir vuruş sağlamaz.

CCIP Zamanlaması

GP (General Purpose – Genel Amaçlı) ve Cluster bombalarında isabetli atışlar yapmak için, CCIP (Continuesly Calculated Impact Point – Sürekli Hesaplanan Etki Noktası) nişanlaması kullanılır. Tamam, belki de on derecelik bir dalışla hedefi nişanlayabilirsiniz, düğmeye basın ve doğru zamanda bilgisayar bombaları doğru yere fırlatsın, ama aslında gerçekte isabetli bir atış için en az otuz derecelik bir dalışla bombayı bırakmalısınız. Yeterli yükseklikte olduğunuzdan emin olun, bekle işareti kalksın, nişan alın ve ateş ve bombayı bırakın. Silah kamerasından (F11) vuruşlarınızı izleyin.

Silahlar

Serbest atış yapmak da çok zevkli. Yere 10-20 derecelik bir açı ile alçalın, silahın etkili olduğu menzile (2 mil ve altı) gelene kadar sakince bekleyin, nişan alın ve tetiği çekin. Daha basit ne olabilir ki?

Havadan Yere Savunma

SAM'lerden Korunma

Yerden Havaya füzeleri, radar güdümlü HH füzeleri ile aynı yöntemi kullanırlar, bu sebepten onlara karşı uygulanacak manevralarda aynıdır (90 derece dönün, chaff'leri atın, ani bir duruş yapın...). Ama, HH radarları hedefi hiçbir zaman kaybetmezken, SAM radarları yerde olduklarından hedefi kaybedebilirler. Bir dağın ardında alçaktan uçarak hem radara izinizi kaybettirirsiniz, hem de size kilitlenmiş bir radar güdümlü füzeyi de şaşırtmış olursunuz. Hiçbir radar bir dağın ardını göremez, ve buda çoğu zaman sizin hayatınızı kurtarır. Bu sebepten, fırlatılmış bir SAM füzesinden kaçmanın en iyi yolu bir arazi şeklinin ardına gizlenmek olur. Eğer çok yüksek bir irtifadaysanız yada arazi dümdüzse, yukarıdaki yollara bir göz atsanız iyi olur.

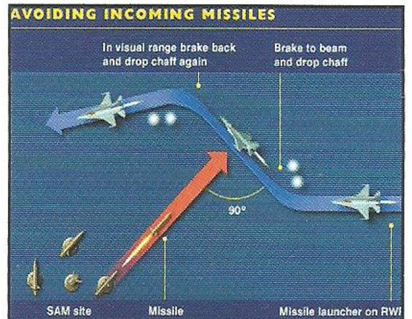
AAA'lerden Korunma

SAM'lerle kıyaslandığında, Automatic Anti Aircraft atışları, kısa menzilli, alçak irtifalarda ölümcül ve gizlenmesi zordur. AAA ateşinden kurtulmanın en iyi yolu yüksekten uçmaktır. Eğer 5000' AGL'deyseniz güvendesinizdir. Tabi, eğer aynı bölgede bir de SAM'ler varsa hangi tehlikenin daha tehditkar olduğuna karar verip ondan korunmalısınız. Eğer, AAA ateşine tutulduysanız, ya güvenli bir irtifaya çıkın yada tehlike menzilinden çıkarak bir an önce oradan uzaklaşın. Aynı zamanda keskin G dönüşleri yaparak ardınızdaki nişancıları da şaşırtın.

Zemine Çakılmayın

Bu kadar uyarıdan sonra, asıl öldürücü olanın SAM'ler veya düşman uçakları olmadığını bilmelisiniz. CFIT istatistiklerine göre en çok pilot şehit eden düşman zemindir, kendinizi bütün o tehditlerden savunurken irtifanıza daima dikkat edin. Özellikle alçaktan uçup F5, F7 ve "padlock" gibi dış görüntüleri kullanırken bir gözünüz daima hızınızda ve yüksekliğinizde olsun, yoksa sizde bir istatistik olursunuz.

PCG



USAF'ın alıştırma görevleri ve kullanım kılavuzu, aşağıda görülen SAM'den kurtulma yolları da dahil olmak üzere bir sürü hava savaşı şeması içeriyor. Bunlara sıkı çalışın.

PC GAMER TÜRKİYE

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

1.750.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :
Firma :
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan .... TL. alınız
Kredi Kart No: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ SKT: ☐☐/☐☐

Banka hesabınıza .... TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

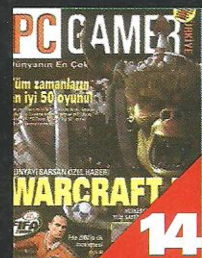
İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR (İŞARETLEYİNİZ) :

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 233 63 15

Eksik sayılarınızı işaretleyin, adresinize gönderelim



Hile Kodları

Hile olayının en ince mevzuları

Ölümsüzlük mü istediniz? Burada! Tüm silahları mı istediniz? Hay hay! Gizli bölüm mü dediniz? Alınız efem! Rakipleriniz embesil mi olsun? No problem! Zahmetsiz galibiyetler mi? Derhal! Ayrıyeten Aganigi – Naganigi!

SKOUT

Oyunun dizinindeki "Options.TXT" dosyasını bulun. Dosyayı açtıktan sonra "CHEAT_KEYS 1" satırını ekleyin.

- Artık tüm bölümleri seçebilirsiniz
- **"A"** yazın ve tüm silahlara sahip olun
- **"F"** yazın ve artık uçabilirsiniz

NIGHT SHIFT

Highscore listesine "MPICKLE" yazın, böylece bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

Bölüm kodları

02 - Kirsche, Banane, Banane, Zitrone
03 - Banane, Kirsche, Ananas, Pflaume
04 - Ananas, Zitrone, Ananas, Ananas
05 - Ananas, Ananas, Zitrone, Kirsche
06 - Kirsche, Pflaume, Pflaume, Ananas
07 - Kirsche, Ananas, Zitrone, Banana
08 - Ananas, Banane, Ananas, Kirsche
09 - Ananas, Zitrone, Zitrone, Kirsche
10 - Zitrone, Banane, Pflaume, Plaume
11 - Banane, Ananas, Kirsche, Pflaume
12 - Kirsche, Pflaume, Banane, Ananas
13 - Pflaume, Kirsche, Banane, Ananas
14 - Ananas, Kirsche, Plaume, Banane
15 - Pflaume, Pflaume, Ananas, Ananas
16 - Banane, Banane, Ananas, Banane
17 - Banane, Pflaume, Kirsche, Pflaume
18 - Pflaume, Zitrone, Zitrone, Pflaume
19 - Zitrone, Ananas, Kirsche, Pflaume
20 - Kirsche, Ananas, Ananas, Kirsche
21 - Zitrone, Kirsche, Ananas, Ananas
22 - Pflaume, Kirsche, Zitrone, Banane
23 - Pflaume, Kirsche, Kirsche, Zitrone
24 - Pflaume, Ananas, Zitrone, Zitrone
25 - Banane, Ananas, Ananas, Zitrone
26 - Pflaume, Kirsche, Kirsche, Banane
27 - Banane, Kirsche, Zitrone, Banane
28 - Pflaume, Banane, Banane, Ananas
29 - Kirsche Pflaume, Kirsche, Ananas
30 - Kirsche, Kirsche, Banane, Pflaume

DELTA FORCE 2

Konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.
Thetrooper – ölümsüzlük
Sunandsteel – mermileri doldurur

NOCTURNE

Oyun esnasında F10'a basın ve aşağıdaki kodları girin:

GODGAMES
ölümsüzlük

WINBLOWS
tüm silah ve cephaneyi verir

SKELETONKEY
her kapıyı açan anahtarı verir

MOREAMMO
cephane verir

HEALME
sağlığınızı doldurur

BURNINGSTAKE
yanan oklar verir

THUNDERSTORM
dışarıda yağmur yağar

SNOWSTORM
dışarıda kar yağar

BIGHEAD
karakterinizi koca kafalı yapar

SILVER
500 gümüş kurşun verir

AQUA
500 aqua vampire kurşunu verir

MERCURY
500 cıvalı kurşun verir

OLDHAT
Stranger'ın şapkası değişir

FREEZER
canavarları hareketsiz kılar

İFARTED
Stranger gaz maskesi takar



Audren'in Darkstone'daki performansı belki MTV ödüllerini kazanamaz ama bir oyun karakteri için oldukça iyi.

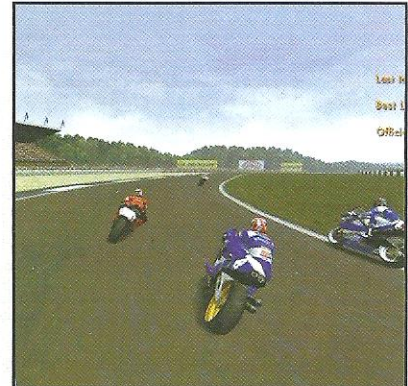
Diewithyourbootson – sonsuz cephane
Stilllife – görünmezlik
Revelations – 8 top atışı verir

NHL 2000

Kodlar oyun esnasında yazılmalı.

Awaygoal – karşı takım bir sayı kazanır
Homegoal – ev sahibi takım bir sayı kazanır
Zambo – Zamboni oyun esnasında sahaya çıkar.
Penalty – pak'ı kontrol etmeyen takıma bir penaltı kazandırır.
Spots – oyun öncesi Spot ışıklarını harekete geçirir.

GP 500


Basın gaza! Tabii virajları içten alırsanız hiç fena olmaz.

Single-Race'de adınız yerine aşağıdakileri girin.

!Scooter! – bir Scooter'la yarışırsınız
Ghostriders – hayalet olursunuz
BeamTeam – yeni motosikletler
RedJocks – iç çamaşırlarınızla yarışırsınız

WARCRAFT II BATTLE.NET EDITION

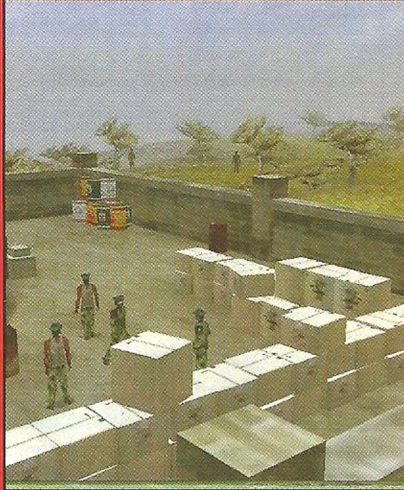
Deck me out – tüm silahları ve zırh upgradeleri
Every litle thing she does - tüm büyü upgradeleri
Glittering prizes - kaynaklarınızı arttırır
Hatchet - Ağaçlar iki vuruşta kesilebilir
Make it so - bina ve birim üretimini hızlandırır
On screen - tüm haritayı açar
It is a good day to die - birimlerinizi olağan üstü kuvvetli hale getirir
Unite the clans - Senaryoyu kazanırsınız

DISCIPLES: SACRED LANDS

Givememoney – 5000 mana ve gold
Upgrademe – bir sonraki dövüşte savaşcınız upgrade olur

SHADOW COMPANY

Enter'a basın ve aşağıdaki kodları girin.


Bu sefer işiniz oldukça zor. Adım adım yaklaşmanız şiddetle tavsiye edilir.

DOLEMITE
tüm askerler ölümsüz olur

PAUL HANEY SEES ALL
tüm düşman askerlerini gösterir

TOGGLE BOTTOMBAR
alt sütunu açıp kapar

AUTOWIN!
anında zafer
Bu hileyi kullanmak için bir askeriniz seçili olmalı

SET CAMPAIGN [BÖLÜM ADI]
dilediğiniz bölüme geçiş

SET CAMPAIGN [BÖLÜM ADI]
dilediğiniz bölüme geçiş

BÖLÜMADLARI
•Angola_tutorial
•Angola
•Romania
•Kola
•Caribbean
•Kola_2
•Ecuador
•Peru
•Angola_2

Letmemove – birimin yürüyüş hakkını doldurur
Playhideandseek – görünmez olur
Iwanttokilleverybody – herkezle savaş halinde olursunuz
Iloveallofyou – herkezle barış yaparsınız
Iwanttobuildagain – yeniden inşaa hakkını kazanırsınız
Iwillkeepaneyeonyou – düşmanın birimini görmenizi sağlar
Whoturnedoffthelights – haritayı kapatır
Nowicanseeyou – haritayı açar
Whatalooseriam – yenilgiye uğrarsınız
Nobodycanbeatme – anında galibiyet
Givemeanotherchance – ölmüş birimler canlanır (en az bir biriminiz hayatta olmalı)
Makemestronger – sağlık puanlarınızı arttırın
wouldyou? – herkezle müttefik olun

DEMOLITION RACER

Adınız yerine aşağıdaki kodları girin

Big Cheat – tüm araba ve bölümleri seçebilmenizi sağlar
League Cheat – Demolition lig'indeki tüm arabaları seçebilmenizi sağlar

BURNABY – EA Sport'un kanadadaki ofisinin dışındaki sahada oynamanızı sağlar
DIZZY – belirli aralıklarla uzaylılar oyun-

FIFA 2000

cuları kaçırırlar
HOOLIGAN – bonus takımları seçebilirsiniz
LIGHTSOUT – gece oynanan maçta oyuncular ve top parlayarak ışık verirler.
SIZZLE – belirli aralıklarla bir oyuncuya

MOMONEY – takımınız sonsuz banka hesabı olur

MOBRULE

Oyuna başlayıp renginizi seçerken aşağıdaki hileleri yazın. Doğru yazdığınız taktirde bir "bip" sesi duymalısınız.

Speed364 – network'de oynarken hızı arttırmanızı sağlar
Worker928 – istediğiniz zaman işçi alabilmenizi sağlar
Weapons563 – gangasterlerinize dilediğiniz silahı almanızı sağlar
Tenants872 – dilediğiniz kiracıyı istediğiniz zaman seçmenizi sağlar
Loans458 – bankadan dilediğiniz kadar para çekmenizi sağlar
Estates216 – hiç bir şart olmadan istediğiniz mülkü almanızı sağlar

REVENANT

Enter'a basıp aşağıdaki kodları girin. Dikkat! Kılıcınız çekiliyken Enter işlevsiz olacaktır.
EnterAlreadydead – ölümsüzlük
Alchemy – 999999 altın verir
Abracadabra – Mana hiç azalmaz ve tüm Taslimanları verir
Dummies – canavarların yapay zekalarını kapatır
Gimmesomegrub – her çeşit besinden 5'er tane verir
Nahkranoth – canavarıları tek vuruşta öldürmenizi sağlar
Noamnesia – karakterinizi 30. level yapar.
Potionsnlotions – bir çok iksir verir


Ürkütücü yer altı dünyaları, mistik ejderhalar... Kahramanımızın işi zor!

Nahkranoth hilesini yaptıktan sonra üstat Jong'la anternmana gidin. Onunla dövüşürken her vurduğunuzda yüklü bir experience kazanacaksınız. Ancak dövüşü fazla uzatmayın yoksa Jong ölecektir. Arada bir Jong'un evini terkedin böylelikle iyileşecektir. Bu sayede kazandığınız deneyimlerle istediğiniz kadar level atlayabilirsiniz.

GRAND THEFT AUTO 2

Oyununa 500000$'la başlamak için adınızın yerine muchcash yazmanız yeterli olacak.

101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Bu kodları oyun esnasında girin:
AirNormandy: Askerler Normandiya'ya tekrar atlar
AngryManDinners: Askerlere yiyecek verilir
Iknow: Binaların içindeki tüm Alman çantalarını gösterir
TraitorTraitor: O anki asker teslim olur
PoisonPod: Bütün paraşütleri kaldırır
Weasel: Haritadaki tüm askerler kullanılabilir olur
YouGoSquishNow: Haritadaki tüm Alman askerleri ölür

SEVEN KINGDOMS 2

Cheat modunu etkin hale getirmek için basitçe !!##%%&& yazın. Daha sonra şunlara basın:

CTRL –T Gelişmiş teknoloji
CTRL –U Ölümcül kral modunu açıp kapatır.
CTRL –A Debug mesajlarını açıp kapatır.
CTRL – D Yapay zeka (AI) bilgilerini açıp kapatır.
CTRL –J Sürpriz..... :)
CTRL – +1000 yiyecek
CTRL –Z Hızlı inşaa modunu açıp kapatır.
CTRL –C +1000 Hazine
ALT + CTRL –E -10 rüşvet-şöhret
ALT + CTRL –R +10 rüşvet-şöhret
ALT + CTRL –J Seçili bina için +20 damage
ALT + CTRL –K Seçili bina için –20 damage
ALT + CTRL –X -1000 hazine
ALT + CTRL –C -1000 yiyecek

POPULOUS 3

Tab ve F11 tuşlarına aynı anda basarak yazı giriş modunu (text entry mode) açın. Daha sonra byrne yazın – bu cheat modunu aktif hale getirecektir.
Oyun sırasında:

Tab ve F3 , tüm büyüleri olanaklı kılar.
Tab ve F4 , tüm binaları olanaklı kılar.
Tab ve F5 , Mana'yı doldurur.

TUROK 2 : SEEDS OF EVIL

Oyun esnasında girebileceğiniz hile kodlarının listesi:

TROMPEM: Büyük el ve ayak modu
BIGBADNOODLE: Büyük kafa modu
HELLOSTICKY: Stick modu
LILLIPUTIAN: Tiny modu
PICASSO: Kalem ve mürekkep modu
HENRYSBILERP: Gouraud modu
YOQUIEROJUAN: Juans hilesi
MRNOPRULEZ: Hiçbir şey yapmama
LEGOMANIAC: Zach saldırı modu
INEEDAUPS: Blackout modu
WIZARDOFOZ: Mmmm...
OBLIVIONISOUTTHERE:
Büyük cheat. (Eğer diğer cheat'ler etkisini göstermez ise, öncelikle bu cheat'i yazın.)
JANESSPECIALWORLD: Janes hilesi
ALT-CTRL-B: Kutuları etkin hale getirir.
ALT-CTRL-W: Rüzgar



Ürkütücü yer altı dünyaları, mistik ejderhalar... Kahramanımızın işi zor!

AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS

Bu hileleri kullanabilmek için önce Enter'ı kullanarak mesaj gönderme penceresini açın. Hilenin kodunu yazdıktan sonra ise tekrar Enter ile hilenizi onaylayın.

ROBIN HOOD
1000 birim altın sağlar.

ROCK ON
1000 birim taş sağlar.

CHEESE STEAK JIMMY'S
1000 birim yiyecek sağlar.

LUMBERJACK
1000 birim odun sağlar

AEGIS
Üretiminizin hızını arttırır.

NATURAL WONDERS
Doğa olaylarını kontrol altına almanızı sağlar.

MARCO
Tüm haritayı görünür hale getirir.

POLO
Savaş sisini kapatmaya yarar.

I LOVE THE MONKEY HEAD
bir VDML verir.

HOW DO YOU TURN THIS ON
Bir Cobra otomobil sağlar.

TO SMITHEREENS
Bir sabotajcı yarartır.

BLACK DEATH
Tüm düşmanlarınızı yok eder.

TOPRPEDO
- # yerine öldürmek istediğiniz düşmana ait değeri girdiğinizde, # nolu düşmanı öldürür.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Bu hileleri kullanmadan önce KAIN2.exe dosyasının bir kopyasını alın. Daha sonra KAIN2.exe dosyasını bir hex editörüyle açın. Şu uzantılardan birini arayın; mainmenu –voice -inspectral Ik parametre bir level ismi olmalı. Main menu'den start new game seçildiğinde bu level yüklenecektir. Dosya da bunun dışındaki yerler paremetreler için kullanılabilir. Eğer -mainmenu parametresi orada değilse oyun başladığında ilk parametre level'ı otomatikman yüklenecektir. Inspectral Raziel'in yeni oyuna spectral dünyada başlayacağı manasına gelir. Burada –inspectral yerine sıradaki level isimlerinden birini yazarsanız o level'dan başlarsınız. Bazen level'ların yanındaki rakamlarda çalışıyor.

LEVEL İSİMLERİ

chrono 1	cliff 1	skinnr 1	oracle 15
pillars 1	city 14	skinnr 7	oracle 13
cathy 55	city 9	out 4	oracle 10
chrono 2	city 2	out 1	oracle 5
nightb 8	city	cathy 68	oracle 3
aluka 46	tower 7	cathy 49	oracle's
pillars 2	tower 1	cathy 47	cave
cathy 54	add 1	cathy 42	nightb 5
skinnr 12	conectc 1	cathy 19	nightb 3
fire 3	tomb 1	cathy 8	nighta 4
train 9	boss 2	cathy 5	nighta 2
train 7	htorm 1	cathy 3	nighta 1
train 1	piston 1	cathy 1	aluka 29
hubb 1	sunrm 1	tompil 3	aluka 27
huba 10	intvaly 1	pillars 9	aluka 19
huba 6	fill 1	pillars 4	aluka 12
huba 1	stone 10	pillars 3	aluka 8
mrlock 1	stone 5	oracle 22	aluka 6
under 1	stone 1	oracle 18	aluka 4
	skinnr 9	oracle 17	aluka 1



İlle de oyunu kaybetmek istiyorsanız *Basselhoff* hilesini kullanın.

MEKTUPLAR

Bu ay ofisimizin bir köşesini tamamen kaplayan mektup yığınları altında kaldık. Hangisine cevap yetiştireceğimizi kara kara düşünmeye başladık çünkü mektup çok, yer sınırlı. Bu ayki mektupların ayrı bir önemi daha var; cevapladıklarımız binyılın son mektupları. Bu vesileyle hepinizin binyılını şimdiden kutlar, nice binyıllar dileriz. Kimbilir belki 3000 yılında bu satırları hala beraber paylaşıyor olacağız.

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr



Half-Life o kadar çok beğenildi ki, uzun bir süre daha bu sayfalardan izi kaybolmayacak gibi görünüyor.

Half-Life ek görev

Sevgili PCGamer çalışanları, size böyle güzel ve kaliteli bir dergi hazırladığınız için teşekkürler. Size birkaç sorum var:
1. *Half Life*'ın ek görev paketi var mı?
2. Cildinizi biraz daha kaliteli yapsanız çok iyi olur.
3. *Baldur's Gate 2* diye bir oyun çıkacak mı? Çıkacaksa ne zaman?
4. Derginizde bir masaüstü FRP köşesi açsanız bence çok iyi olur çünkü bilgisayar oynayan çoğu kişi, FRP ile ilgileniyor.
5. CD'nizi ne zaman türkçeleştirecek siniz?
Sorularım bu kadar derginizle nice yıllara...

Buğra Sitemkar
E-mail yoluyla

Sevgili Buğra,
1. Half-Life için üretilmiş çok sayıda ek harita var. Bunları sürekli CD'mizde yayınlıyoruz. Ayrıca PC Gamer'ın özel olarak hazırladığı 16 bölümlük USS DarkStar adındaki Half-Life görev paketini geçmiş aylardaki CD'lerimizde bulabilirsin. Bunun dışında Valve halen Opposing Force adlı Half-Life görev paketi üzerinde çalışıyor, yakında o da çıkacak.
2. Bu sayıdan itibaren çok daha sağlam bir baskıyla çıkıyoruz, artık istesen de sayfaları koparamayabilirsin...
3. B.G. II yakınlarda çıkacak. Bunun yanında Black Isle yine AD&D tabanlı yeni iki oyun üzerinde çalışıyor. Bunlardan biri Planescape Torment diğeri ise Neverwinter Nights.
4. Biz bir PC oyun dergisi olarak FRP'nin özellikle bilgisayar oyunlarıyla ilgileniyoruz. Ancak bildiğin gibi FRP'nin bir çok kolu var ve bunlar birbirinden ayrılmaz şeyler. Önümüzdeki aylarda dergimiz tekrar bir FRP köşesine kavuşacak ve orada yazacak olan editörümüz de tüm bu konular hakkında sizlere bilgi verecek. Ancak özel olarak bir masaüstü FRP bölümü açmayı düşünmüyoruz.
5. CD'miz artık Türkçe!
Çok teşekkür ederiz, iyi ki doğduk...

The Best Gamer

Doğum günün kutlu olsun PCGamer. İlk sayısından beri takip ettiğim PCGamer gerçekten piyasanın en iyisi. Bu yoldan hiç ayrılmayın. Biz sizi böyle seviyoruz. Sorularım, görüşlerim ve belirtmek istediğim konular var.
1. En sevdiğim FPS olan Unreal'ın ikincisi ne zaman çıkacak? Oyun yeni bir grafik motoru üzerine mi kurulacak?
2. Final Fantasy 8 ve Quake 3 Arena çıktı mı?
3. Creative Sound Blaster Live Plantium'un fiyatını hiçbir yerde bulamadım. Ne iş?
4. Windows 2000'i ne zaman raflarda görücez?
5. Türkiye'de pek çok kişi internette oyun oynuyor. Hızlı ve zevkli bir multiplayin yolu da iyi bir PC konfigürasyonundan ve tabii ki güvenilir bir internet servis sağlayıcıdan geçiyor. TV'deki ve dergilerdeki reklamlarda, şu kadar dolara en hızlı bağlantı, yok efendim bizden alana bilgisayar bedava gibisinden sloganlarla kendilerini 1 numaraymış gibi göstermeye çalışan bir sürü ISP var. E alıyorsunuz birisini, yüklüyorsunuz bilgisayarınıza programını, 'bağlan' diyosunuz. O da ne; ciuvvv, cıvvv, cıvv, zart, zart...(56k V90 modemin bağlantı sesi!). Bağlanmıyo. Deniyosunuz birkaç defa ; yok ! Boş bir modem bulabilmek için numaraların yerlerini değiştirmekten o kadar sıkılıp sinirleniyorsunuz ki, tek çareyi ISP'den yardım almakta buluyorsunuz. Arayıp sorununuzu söyleyince de işinin ciddiyetinde olmayan bir görevli size sinirli bir şekilde cevap veriyo. Hatlarımızdaki 'kaos'un ve servis sağlayıcıların gerektiğinden fazla müşteriye sahip olmasını da eklersek olay, içinden çıkılmıycak bir hal alıyor. Tüm bunların ışığında bana öyle sorunlar yaşatmıycak bir ISP önerir misiniz? Barracuda bana ilk başta ilginç geldi ama sadece 25 saat 400k'da bağlantı yapması ve fiyatının yüksek olması ondan soğumama sebep oldu. Sizin görüşleriniz?
6. Kopya oyunlara tamamen karşı bir kişi olarak, derginizde de reklamı olan Odyssey'in 12 $ lık orjinal oyun kampanyası ilgimi çekmedi değil. Daha tanıdık oyunların (Şahsen ben Shadow Company'i ilk defa o reklamda gördüm.) da bu fiyata satılması eminim kopya oyunlara karşı gerçekleştirilen en büyük atak olur. Kim Half-Life'ı box olarak almak istemez ki? Umarım daha pek çok firma da Türkiye distribütörlüğünü alır da kopya oyun rezaletinden kurtuluruz.
7. CD'nin Türkçeleşmesi ve poster vermeniz çok güzel oldu. Ayrıca fiyat da bu


Quake III'ü bütün bilgisayar sahipleri dört gözle bekliyor desek yanlış olmaz. Az kaldı...

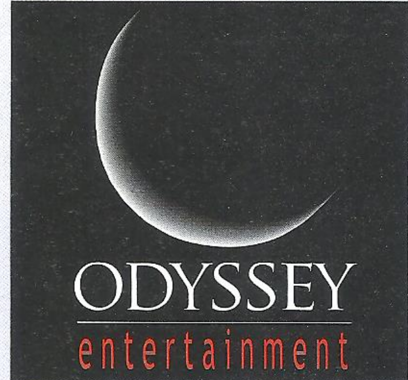
kalitede bir dergi için çok iyi. Bazı arkadaşların belirttiğinin aksine konsol oyunları tanıtıp multiplatform oyun dergisi olmanızı istemiyorum. Derginin adının *PCGAMER* olmasının bir nedeni var herhalde.
Biraz uzun oldu farkındayım, ama umarım yayınlanır. Bu arada İstanbul'a geldiğim zaman, *PCGamer*'ı ziyaret edip bir hatıra fotoğrafı çektirmeden geri dönmüycem. Bir daha ki yazımda görüşmek(!) üzere. Nice yıllara !
Saygılarımla

Özgür Karavit

Sevgili Özgür,
1.Unreal'ın 2.sinin Aralık ayından sonra çıkma ihtimali var. Ama Türkiye'ye gelmesi biraz daha uzun bir süre alabilir. Oyun eski birincisinin oldukça geliştirilmiş bir motoru üzerine kurulacak.
2. Final Fantasy 8'in ne zaman çıkacağı en çok sorulan sorulardan birisi. FF8'in bu ay çıkması bekleniyor. Quake 3 ise 2000'den sonra çıkacak gibi görünüyor.
3.Creative Sound Blaster Live Platinium'un fiyatı 226 $'dır.
4.Windows 2000, 2000 yılının ilk üç ayı içerisinde çıkabilir. Ama Microsoft'un işine belli olmaz. Bizi şaşırtıp gecikebilir ya da daha da şaşırtıp erken bir tarihte bile çıkabilir.
5.Türkiye'de her geçen gün yeni servis sağlayıcılar ortaya çıkıyor. Tabii ki bu da aralarındaki rekabet nedeniyle servislerinde ve fiyatlarında biz kullanıcılar açısından olumlu yönde bir değişikliğe yol açıyor. Ama madalyonun diğer yüzünde ise; sunduğu cazip olanakların bir anda pek çok kullanıcıyı belli bir servis sağlayıcıyı kullanmaya yöneltmesi sonucunda, o servis sağlayıcının bir anda öngörmemiş olduğu bir yoğunluğa ulaşması yer alıyor. Böyle bir durumda ise henüz bir kaç hafta önce çok popüler ve tercih edilen bir servis sağlayıcı aşırı yüklenme nedeniyle kullanıcılarına yeterli servisi sağlayamıyor. Arz-talep dengesinin kolaylıkla değişebildiği böyle bir ortamda da belli bir servis sağlayıcı tavsiye etmek oldukça zor. Örneğin, uzun bir süre Superonline en iyi servis sağlayıcı olarak kalmayı başarmıştı. Fiyatlarını bir anda yarıdan daha fazla düşürmesi sonucu bir yığılma oldu ve aboneleri hiç umulmadık bu durumdan oldukça şikayetçi oldular. Şu sıralar bütün servis sağlayıcıların kalitesi birbirininkine benziyor fakat Türk Nokta Net diğerleri arasında daha üstün görünüyor. Ama tabii ki yarın ne olacağı belli olmaz.
6-Bu konuda düşüncelerini kesinlikle paylaşıyoruz. Hepimiz gidip bilgisayarcıdan bir oyun alıyoruz ve saatlerce başından bile kalkmadan tadını çıkartıyoruz. Çoğu zaman o oyunu yaratan insanları düşünmeyiz bile. Fakat bir oyunun tasarım aşamasından dağıtımına kadar pek çok insan görev alıyor ve emek harcıyorlar. Tasarımcılar, grafikerler, programcılar, test edenler, pazarlamacılar, dağıtımcılar gibi pek çok kişi bu büyük oyun sektörünün bir parçasını oluşturuyorlar. Ama aylarca (hatta bazen yıllarca) ortaya bir oyun çıkarmak için çaba sarfeden insanların bu emeklerini kopyalayarak (ya da çalarak) haksız kazanç elde edenlerin bu tavırları bize hiç de doğru ve ahlaklı bir davranışmış gibi gelmiyor. Ayrıca bu gibi davranışlar, hem oyun firmalarını ciddi bir zarara sokarak daha yeni ve iyi oyunlar çıkarmalarını zorlaştırıyor hem de gelişecek Türk oyun sektörünü daha henüz tam olarak doğmadan baltalamış oluyor. Tüm bunların çerçevesinde biz tüm oyuncuları senin gibi düşünmeye ve davranmaya davet ediyoruz. Bu konudaki duyarlılığından dolayı sana teşekkür ederiz.
7.Her zaman söylediğimiz gibi PCGamer dünyanın ve Türkiye'nin en iyi oyun dergisi; ve gün geçtikçe sağlam adımlarla daha iyiye doğru ilerliyoruz. Amacımız bu ünvanımızı sizin istekleriniz doğrultusunda daha da pekiştirmek. Bu anlamda her türlü eleştiri ve önerileriniz bizim için büyük önem taşıyor.
Konsol oyunları tabii ki tanıtmayacağız. Senin de belirttiğin gibi dergimizin içeriği zaten adından anlaşılıyor. Dergimiz PC oyunları konusunda uzmanlığını koruyacak. Zaten teknolojik gelişmeler böyle devam ederse konsol makinaları kısa bir süre sonra PC'lerimizin yanında eski Gamewatch'lar gibi kalacak.
Tüm okurlarımızın gönderdiğin mektubu görmesini isterdik, o kadar özenli ve güzel ki acaba bu mektubu saklasak mı diye düşündük. Bu bize verdiğin önemi gösteriyor, bundan dolayı sana teşekkür ediyoruz. Uzunluk konusunda ise bize sorarsan kısa bile olmuş. Okuyucularımızla iletişim halinde olmak için her zaman daha da uzun mektuplarla bizimle olmalarını istiyoruz. Bu hem bizi daha iyiye götürecek hem de size her konuda yardımcı olma imkanımızı arttıracak. En yakın zamanda çektirmekten mutluluk duyacağımız hatıra fotoğrafı için seni bekliyoruz.

Shadow Company

Size bu ilk mektubum, hemen sorulara geçmek istiyorum;
1. Hani 12$'a sattığınız orjinal oyunlar arasında hangi ismi duyulmuş oyunlar var? Yoksa hepsi dandik oyunlar mı?



2. Quake 3 diye oynayabileceğimiz FPS çıkacak mı? Ne zaman?
3. Bana, ne ucuz ne pahalı, ne kötü ne çok iyi olan bir direksiyon söyler misiniz?

Berker GEMCİ, E-mail yoluyla

Merhaba Berker,
1. Odyssey'in anlaşma yaptığı firma UbiSoft ve bu firmanın bugüne kadar yayınladığı pek çok oyunla, oyun endüstrisinin büyükleri arasına adını yazdırdığını biliyorsunuz. Bu yüzden Türkiye'ye gelecek oyunların kalitesinden şüphe etmene gerek yok; UbiSoft kendini kanıtlamış bir firma. İlk oyun, Sinistar Games tarafından UbiSoft için yapılan, RTS/Aksiyon oyunu Shadow Company. UbiSoft'un çıkaracağı diğer oyunları görmek için www.ubisoft.com adresine göz atabilirsin, bu oyunların Türkiye'de de Odyssey tarafından dağıtılmasını bekliyoruz.
2. Quake III, 2000 yılı başında çıkacak, az kaldı.



Ve Fifa 2000 çıktı. Çok iyi olmamasına rağmen dünyadaki en popüler futbol oyunu olan Fifa'nın artık her sene yeni bir versiyonunu göreceğiz galiba, ne dersiniz?

3. Rockfire Daredevil tam aradığın gibi bir direksiyon, üstelik artıları eksilerinden fazla...

Cevabın strateji köşesinde!

Ben derginizi 2 aydır alıyorum ve bayağı memnunum fakat oyunların geniş açıklamalarına yer verilirken açıklamalar net yapılmıyor. Kendime Rainbow Six oyununu aldım fakat karşıma harita gibi bir yer çıkıyor orada bazı işaretlemeler yapmam lazım onları yapamıyorum ve oyuna başlayamıyorum bana bu konuda yardımcı olursanız çok sevinirim. Tam bir açıklamasını gönderirseniz bir word dosyası halinde çok iyi olur. Bir de www.pcgamer.com.tr açıldığını söylüyorsunuz fakat hala açılmamış. Fifa 99 turnuvasına katılacağım. Bu konuyla ilgilenirseniz çok sevinirim. İlginize şimdiden çok teşekkür ederim.
Saygılar,

Ozan Aşık,
E-mail Yoluyla

Sevgili Ozan,
1. Oyunlar daha piyasaya çıkmadan açıklamaları ön inceleme niteliğinde vurgun bölümümüzde inceleniyor. Burada okurlarımızın dikkat etmesi gereken nokta, oyunun daha bitmemiş olmasıdır. Oyunlar geliştirme aşamasındayken, örneğin bazen %60'ı bazen %90'ı bitmiş halde geliyor. Dolayısıyla ön inceleme sırasında oyun hakkında tam bir açıklama yapılamıyor. Bu yüzden buradaki açıklamalar çok fazla tatmin edici olmayabilir. Ancak daha sonra oyun piyasaya çıktığı an, incelemede bu oyun hakkında geniş bir açıklamaya yer veriliyor. Ve eğer oyun fonksiyonel olarak karışık ise, oyunu strateji bölümünde detaylı olarak açıklıyoruz.

2. Rainbow Six ile ilgili detaylı açıklamaları bu ayki sayımızın strateji bölümünde bulabilirsiniz.
3. İnternet sitemizdeki çalışmalar halen sürüyor. Gözünüz www.pcgamer.com.tr adresinde olsun.
4. Fifa 99 turnuvası hakkındaki bilgi e-mail adresine yollandı. Yalnız başvuran ilk 512 kişi turnuvaya katılacağı için, başvurmak için acele etmen gerekiyor. Bu turnuvayı siz okurlar kadar biz PCGamer çalışanları da heyecanla bekliyoruz. Ve ileride "bomba gibi" turnuvaları da bekleyin...


Outcast'de hep tehlikelerle mi uğraşacaktık? Biraz da manzaranın tadını çıkarın.

Outcast hileleri...

Sevgili *PCGAMER* çalışanları,
Derginizi beğenerek okuyorum. Özellikle şu teknik sayfalar eklenince dört dörtlük oldu. Sizden bir isteğim var;
1. Outcast'in hilesini gönderebilir misiniz?
2. Tomb Raider 3 Gold çıkacak mı?
3. Bilgisayarıma virüs bulaşmışsa bu bir süre sonra mı belli olur,yoksa hemen etkisini gösterir mi?
İsteklerim ve sorularım şimdilik bu kadar. Son bir isteğim daha var; lütfen bu sorularıma cevap verin..!
Saygılarımla...

Serhan Apaydın
E-mail Yoluyla

Sevgili Serhan,
1.Outcast hileleri için şunları yapmalısın: Outcast dizini altında /oc'den outcast.ini'yi aç. Ve aşağıdaki değişiklikleri yap. Yalnız bunları yapmadan önce eski halinin bir yedeğini almayı unutma.

[Bonuses] -> [Bonuses]
MoneyChest=5.0000000 -> MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 -> Money=1000000.0
Life=5.0000000 -> Life=5000000.0

2. Tomb Raider 3 Gold değil ama Tomb Raider IV: The Last Revelation bugünlerde çıkıyor.
3. Virüslerin ortaya çıkışları birinden diğerine göre değişiklik gösterir. Bazı virüsler belli tarihlerde ortaya çıkarken, bazıları belli bir işlem yürütmek istediğinde karşına çıkar. Bazıları ise bilgisayarına bulaştığı andan itibaren kendini gösterir. Bilgisayarına bir virüs tarama programı kurarak bunlardan korunabilir ya da bulaşan virüsü çok geç olmadan temizleyebilirsin.

Ah şu beta sürümleri...

Merhaba PCGamer,
Ben hemen konuya girmek istiyorum. Aldığım Fifa 2000'in, beta versiyonu olmasından şüpheleniyorum. Duyduğuma göre benim aldığım Fifa 2000 internetten çekme imiş. Ancak bazı özellikleri yok. Maç anlatımı ve saha seçimi gibi. Bir de Kasım sayısında ODYSSEY'in 12$'a orjinal CD sattığını yazmışsınız. Oranın adresini ve telefonunu öğrenebilir miyim? Derginizi çok seviyorum. Paranızı hak ediyorsunuz. Aralık sayısında cevabınızı yazmanızı istiyorum.

Mertcan Ovacıklı

Sevgili Mertcan,
Biz de hemen cevaba girmek istiyoruz.
1. Sendeki Fifa kesinlikle oyunun beta versiyonu.
2. Evet, orjinal oyunları 12 $ karşılığında ODYSSEY'den temin edebilirsin. Adresi: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat: 4 Şişli. Telefonu ise: 0212 219 19 40
İşte istediğin gibi sorularının cevabını bu sayımızda yayınlıyoruz. Umarız tatmin edici olmuştur.

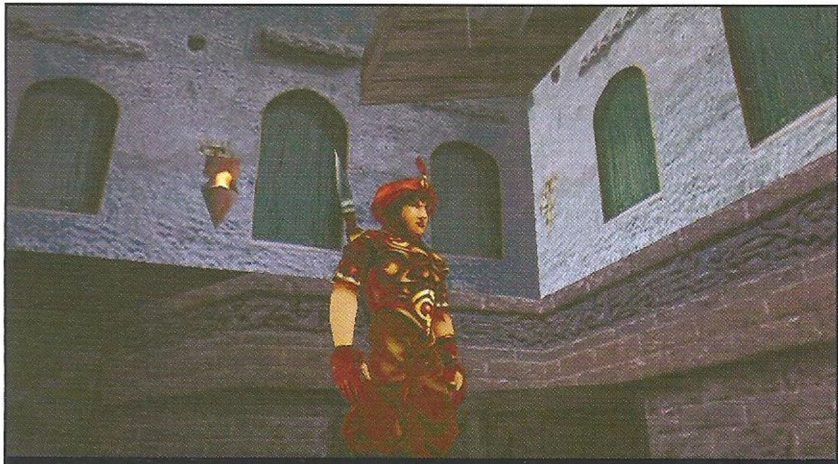

Eğer Sim city'ye alışabilirseniz en uzun süre oynayacağınız oyunlardan biri olabilir. (Her belediye başkanına tavsiye ederiz!)

Sim city 3000

Öncelikle derginin başarısından dolayı sizi tebrik etmek istiyorum. Benim sizden ufak bir isteğim olacak: Simcity3000'in internetteki sayfasında Building architecht tool diye bir eklenti var.Sanırım Simcity3000'e kendi tasarladığımız binaları ekleyebilmemizi sağlayan bir program. Benim evimde internet bağlantısı olmadığı için bunu alma şansım yok.Sizden isteğim eğer mümkün olursa derginizin bi sonraki sayısında cd'nizde bu programı da vermeniz.Şimdiden teşekkür ediyorum.Başarılar diliyorum.
saygılarımla

Burçin SARIHAN
E-mail Yoluyla

Sevgili Burçin,
Biz de öncelikle teşekkür ederiz. Dediğin doğru, oradaki araçlarla kendi SimCity'ni yaratma şansın var. Bunu PC Gamer CD'sinde vermek gerçekten iyi bir fikir olabilir. Ancak hem bu sayının CD'si için hazırlıklarımız tamamlanmış durumda, hem de Maxis'in bu konuda fikrini almamız şart. Eğer bu konuda sorun çıkmazsa ileriki sayılarımızda önerini yerine getirebiliriz. Fikir verdiğin için teşekkür ederiz.



Prince Of Persia özellikle çok uzun zamandır bilgisayar sahibi olanların unutmadığı bir oyun. Tekrar karşımızda. Bu defa eskisinden çok farklı *boyutlarda.*

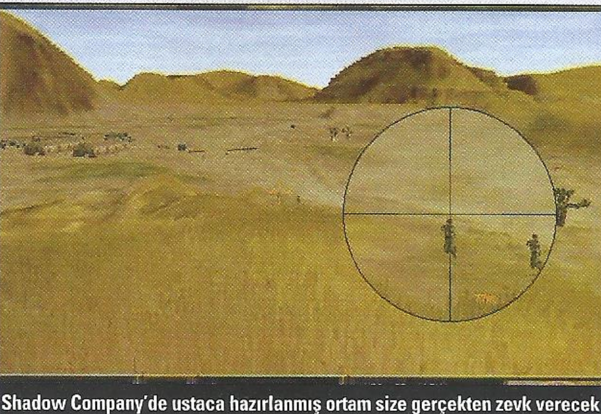
Orijinal oyun...

İyi günler,
Sizden bir ricam var. Orjinal oyun satan firmaların e-mail adresleri var mı? Ben hep kopya oyun alıyorum fakat Prince of Percia oyununun yarısında oyun bilgisayardan çıkıyor. Herhalde şifre orada kırılmış. Bana bu konuda yardımcı olursanız sevinirim.
Saygılarımla,

Handan Kılıççı,
E-mail Yoluyla

Sevgili Handan,
Orjinal oyunları kullanarak, Türkiye'deki hem oyun kullanıcılarını hem de oyun yazılımcılarını desteklemiş oluyorsun. Bu bilincin yaygınlaşmasındaki desteğin için sana teşekkür ederiz.
Orjinal oyunlar genellikle birçok bilgisayarcıda bulunuyor. Ayrıca Megavizyon, D&R, Dünya Gençlik Merkezi gibi büyük alışveriş merkezlerinde daha çeşitli orjinal oyunlar bulman mümkün olabilir. Geçen aydan itibaren bazı gazete ve dergi bayilerinde de orjinal oyunların satışı başlamıştır. Orjinal oyun satan bazı firmaların mail adresleri ve telefon numaraları şunlardır:
Aral İthalat Ltd. Şti.sega@aral.com.tr
Hasbro Interactive (212) 259 11 97
Anten Electronics (216) 350 77 30
Odyssey Entertainment (212) 219 19 40

Ayrıca mektubunda bir hata yaptığını hatırlatma ihtiyacını duyduk. Oyun bilgisayardan değil de bilgisayar oyundan çıkar (En azından şu ana kadar hep öyle olmuştur).



Shadow Company'de ustaca hazırlanmış ortam size gerçekten zevk verecek

CD'ler...

Herkese merhaba,
Derginizi Ocak ayından beri alıyorum ve aboneyim. Dergiyi tabii ki çok beğeniyorum. Sayfa kalitesi filan süper. Size tabii ki soru soracağım. Şimdi başlayalım.
1- NBA Live 99'un hilelerini verir misiniz?
2- The Guardian of Darkness oyununu hiç oynadınız mı?
3- Commandos: Behind Enemy Lines oyununu açıyorum, New Game'i seçiyorum (ne kafiyeli konuştum ama) loading kısmında bilgisayar kilitleniyor, sinirlerim tepeme çıkıyor (ne şairim ama).
4- CD-ROM sürücüm bazı CD'leri çok güzel okurken (örnek FIFA 99) bazılarını ya hiç okumuyor (Commandos: Beyond the call of duty), ya da okurken süper zorluk çekiyor (Delta Force), niye?
Sorularım bu kadar. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.
Not: lütfen dergide yayınlayın.

Altay Bekçioğlu,
E-mail Yoluyla

Sevgili Altay,
Dergimizi beğendiğin için teşekkürler. Okurlarımızın dergimizi beğenmesi bizi çok mutlu ediyor ve daha da iyisini yapmak için bizi motive ediyor. Cevaplara gelince;
1. i. Takım seçme ekranında (team selection) PLAYGROUND yazın.
ii.Ana ekranda ILOVELİAG yazın, daha sonra multiplayer opsiyonunu tıklayın.
iii. 'Rosters' ekranına girin ve Create Custom Team opsiyonunu seçin. Daha sonra aşağıdaki bölgelerden ve takım isimlerinden birini yazın. Böylece Bonus takımları seçebilirsiniz.

Bölge	***Takım İsmi***
EA	***Europals***
Hitmen	***Coders***
Hitmen	***Earplugs***
Hitmen	***Idlers***
Hitmen	***Pixels***
Hitmen	***Rebounds***

2. Henüz hayır, ama bilgi istersen veya soru sormak istersen sana yardımcı olmaya çalışacağız.
3. Bu soruna sağlıklı bir cevap almak için daha fazla bilgi vermen gerekirdi. Bu kadar az veriyle sadece ihtimalleri cevap olarak verebiliriz. En başta sahip olduğun CD'nin bozuk olup olmadığını kontrol etmek akıllıca olur. CD'ni başka bir bilgisayarda deneyebilirsin veya yeni bir CD alabilirsin. Bilgisayarında donanımsal veya yazılımsal bir sorun olabilir. Sorunun donanımdan kaynaklanma ihtimali çok az; yine de sorun donanımdan kaynaklanıyor ise, bilgisayarını tamir edebilecek bir servise götürmen gerekir. Sorun yazılımdan kaynaklanıyor ise öncelikle oyunu uninstall edip bir daha install etmen faydalı olabilir. Eğer bu işlem faydalı olmaz ise Windows'ta bir hata var demektir, ve bu hatayı bulup gidermen gerekir. Eğer hata giderilemeyecek kadar büyük veya bu kadar bilgili değilsen Windows'u baştan yüklemen gerekir. Bunun için hard-diskine format atıp Windows'u yüklemek en temiz çözüm gibi gözüküyor. Fakat bu işlem sırasında hard-diskinde bulunan önemli dosyaları kaybedeceğin için öncelikle bunları yedeklemeyi unutmaman gerekir.
4. Bu sık sorulan sorulardan birisi. Bazı markaların CD ROM Drive'ları kopya CD'leri okumakta zorlanıyor. Bir diğer ihtimal CD ROM Drive'ının eski olması. Bu durumda yeni bir drive alabilirsin veya kendi drive'ının ömrünü tamamen doldurmasını eziyetle bekleyebilirsin. Ama en başta sahip olduğun CD'lerin sağlam olup olmadığını kontrol etmen akıllıca olur. Eğer CD'in kirli veya çizik ise, piyasada bu gibi durumlar için satılan özel ürünlerle sorunu giderebilirsin.

PCG

PC GAMER Farkı!...

PC GAMER'ı kim okuyor, okur profili nedir? Bunu objektif olarak belirlemenin yolu aboneler ile okurlarımızın gönderdikleri tüm anket formlarının değerlendirilmesinden geçer. Bizde bunu yaptık ama PC Gamer olarak değil Noter huzurunda. İşte hepimizin onur duyduğu, tüm PC Gamer yaratıcılarının ödülü olan sonuçlar.

- Yaş ortalaması 30.19
- %70'i yüksek eğitimli
- %86'sı dergisini üç aydan fazla muhafaza ediyor
- %91'inin evinde PC bulunuyor
- %54'ünün kendi Internet hesabı var
- Aylık PC donanım harcaması ortalama 20 milyon TL
- %72'si ev sahibi
- %99'u her sene düzenli olarak tatile çıkıyor
- %38'i kendi yazlıklarında tatil yapıyor
- %64'ü otomobil sahibi
- %64'ü kredi kartı sahibi
- %65'i cep telefonu sahibi
- %87'sinin müzik seti var
- %41'i kablolu TV abonesi

Ve... PC GAMER TÜRKİYE 'yi 45.000 kişi okuyor
(15.000 satış x 2.94 okur katsayısı)

PC GAMER Kalitesiyle!...

Reklam & Ürün İndeksi

FİRMA	ÜRÜN	SAYFA	TELEFON
REKLAM			
AOD	CD Çoğaltım	107	0212 555 48 17
Aral İthalat	EA Sports	A.K.	0212 659 26 73
Aral İthalat	Fifa 2000	35	0212 659 26 73
Bağlan Bilgisayar	Xircom Port Station	51	0212 281 33 92
Bilgitaş	Oki Printer	57	0212 275 10 70
Computer Shoppıng	Dergi	78 - 79	0212 219 19 40
Creative	SB Live Value Platinium	89	0212 212 98 50
Creative	Ge Force	108	0212 212 98 50
Çizgi Elektronik	Ge Force 256	83	0212 273 14 91
Egebank	ATM Kartı	71	0212 213 41 72
Eksen Bilgisayar	Eksen Bilgisayar Sistemi	20 - 21	0216 418 94 55
Ersan Games	Tomb Raider The Last Revulation	9	0212 290 24 90
Ersan Games	Le Mans 24 Hours	13	0212 290 24 90
Gen-Pa	Brother Printer	29	0212 288 10 78
Gold Bilgisayar	OEM Fiyat Listesi	27	0216 418 11 44
Hasbro İntertoy	GP 500	147	0212 259 11 97
Interpro	Bilişim 99 Fuarı	66 - 67	0212 212 31 22
Karma Donanım	Anakart	87	0212 233 30 30
Mavi Donanım	OEM Fiyat Listesi	62	0216 348 94 54
Mavi Donanım	Deep Bilgisayar Sistemi	63	0216 348 94 54
Medya Bilgisayar	Maverick Computer System	14 - 15	0216 414 13 22
Microsoft	Microsoft Intelli Mouse	Ö.K.İ. - 1	0212 258 59 98
Milliyet	Web Sitesi	A.K.İ.	0212 505 67 11
Multimedya	Genius Kampanyası	111	0212 212 98 50
Multimedya	SB Live Platinum - Ge Force 256	117	0212 212 98 50
Raks New Media	English Plus	101	0212 273 25 60
Rönesans Fuarcılık	Compex Internet & Multimedya Fuarı	81	0212 235 82 20
Sentim KRN	KRN Bilgisayar Sistemi	47	0216 415 79 79
Seta Müzik Medya	Müzik Multimedya	59	0216 463 43 76
Truva İletişim	ISS	151	0216 327 79 77
Turanlı Elektronik	Webcam	37	0212 216 05 20
Turcom	Ge Force 256	103	0216 330 57 83
Odyssey Entertainment	Shadow Company	126	0212 219 19 40
Odyssey Entertainment	Tonic Trouble	41	0212 219 19 40
Osmanlı Bankası	Internet Bankacılığı	4.- 5	0212 335 10 00
Yönsis	OEM Fiyat Listesi	72	0216 330 88 90
İNCELEME			
Albim	Mitac MiNote 6233	120	0216 349 89 70
Boğaziçi Bilgisayar	Genius speedWheel Formula	123	0212 217 29 29
Creative	3D Blaster Annihilator GeForce	121	0212 212 98 50
Creative	Sound Blaster Live!Platinum	122	0212 212 98 50
Creative	Sound Blaster Live!Player	122	0212 212 98 50
Microsoft	SideWinder Dual Strike	124	0212 258 59 98
Microsoft	SideWinder GamePad Pro	124	0212 258 59 98
Multimedya	Jazz J-9902 5.1	125	0212 212 98 50
Sky	Yamaha YST-MS28	125	0212 225 68 08

GELECEK SAYI

16. sayımız 25 Aralık'ta Bayinizde... Kaçırmayın

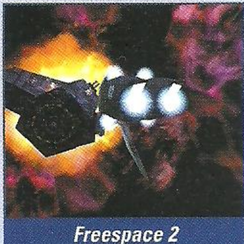
İnanmıyorum...vakit geldi mi? Evet birkaç senedir hepimizin sabırsızlıkla beklediği o an sonunda geldi: 2000 yılı, yeni bir milenyuma ilk adım. *PC Gamer* ekibi olarak yeni (bin) yılınızı içtenlikle kutlar, 2000 yılında da her zaman olduğu gibi tüm okurlarımıza bol oyunlu günler dileriz. Gelecek ay görüşmek üzere...

En Büyük STRATEJİ REHBERİ 2000



İşte beklenen an gene geldi! Neredeyse bir yıl boyunca beklediğiniz tam çözümler, ipuçları, tavsiyeler, hileler ve daha neler neler. Bu yılın En Büyük Strateji Rehberi'nde Homeworld, Freespace2, Age of Empires II, Tomb Raider: The Last Revelation'la birlikte birçok oyunun da rehberlerini vereceğiz. Ne yaparsanız yapın sakın bu fırsatı kaçırmayın! Bizden söylemesi...

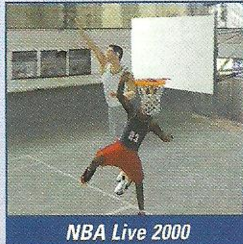
ARTI... İŞTE GELECEK SAYIMIZDAKİ SÜPER İNCELEMELER:



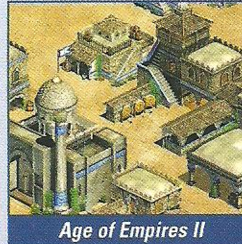
Freespace 2



Armored Fist 3



NBA Live 2000



Age of Empires II

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

ARALIK 1999

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Bülent Çevik

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Mert Güner
Editör • Ahmet Bakioğlu
Editör • Burak Akmenek
Editör • Ümit Öncel

GRAFİK TASARIM
Özgür Ceylan • Musa Tambaş

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Cem Sinanoğlu • Murat Okan
Ersin Erenözlü • Timur Erbil
Cüneyt Halu • Mehmet Günal
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Müşteri Temsilcisi • Sibel Yörüt
Müşteri Temsilcisi • Mehtap Çalış
Müşteri Temsilcisi • Ayşegül Doğanöz
Satış Sorumlusu • Bora Rodoplu

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 225 36 63
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 225 36 63
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Milliyet web sitesi
okurlar tarafından Ekim '99 da
5.689.882 kez ziyaret edildi.
Siyaset dünyasına da
317.502 kez ulaşıldı.

Siy@set ***dünyasına anında ulaşın...***

www.milliyet.com.tr



Milliyet